

CoV

64 ★ AMIGA ★ PLUS 4

KARACSONYI DUPLA SZÁM

Commodore Világ #20/21

III. évfolyam

1991/8-9. szám

Ár: 118,— Ft



Karácsonyi akció Karácsonyi SUPER ÁRAK

Árjegyzék 1991. december 31-ig

Fogyasztói ár		Fogyasztói ár	
Commodore 64 alapgép *	13.875,-	EMBADISK mágneslemez	
1541 floppy drive *	15.750,-	5.25" DS/DD	550,-/doboz
Datasette C64-hez *	2.500,-	5.25" DS/HD	900,-/doboz
Joystick 200X		3.5" DS/DD	930,-/doboz
(mikrokapcsolós)	1.000,-	3.5" DS/HD	1750,-/doboz
Joystick QUICKSHOT II.Turbo	1.125,-	NO-NAME mágneslemez dobozban	
Floppy tartó doboz		5.25" DS/DD	400,-/doboz
(DISK BOX)		5.25" DS/HD	600,-/doboz
319 típus — 80 db 3.5"	848,-	3.5" DS/DD	730,-/doboz
307 típus — 50 db 5.25"	750,-	3.5" DS/HD	1.200,-/doboz
318 típus — 40 db 3.5"	750,-	NO-NAME mágneslemez csomagban (10 db)	
320 típus — 140 db 3.5"	1.275,-	BULK 5.25" DS/DD	350,-/csom.
309 típus — 100 db 5.25"	823,-	BULK 3.5" DS/DD	750,-/csom.
Floppytartó 3 db-os	98,-	BULK 3.5" DS/HD	1.190,-/csom.
EMBATEX festékkazetta		Floppy tasak	3,- Ft/db.
FX 1050-hez	500,-	Német/angol nyelvű magazinok	
FX 800-hoz	500,-	64'ER magazin	239,-
DFX 5000-hez	2.750,-	DBMS magazin	
STAR LC 10,-20,NX 1000-hez	400,-	(PC-felhasználóknak)	300,-
CITIZEN 120D-hez	500,-	DrDOBB's magazin	300,-
		LAN Technology magazin	350,-
		POWER PLAY magazin	239,-
		ST-magazin	239,-
		AMIGA magazin	239,-

A megrendelt árut postaköltség felszámításával, utánvétellel szállítjuk.

A *-gal jelzett árukat postal úton nem küldjük.

*Keresse
könyveinket!*



COMPUTERBOOKS

A megrendelő leveleket a következő címre kérjük:

COMPUTERBOOKS, Budapest-13. Pf.: 71. 1253

Személyesen: Budapest, XII.Tartsay Vilmos u.12. 1126

Tel: 1751-564, 1753-591; FAX.: 1757-929

Ezen a címen számítástechnikai könyvek is kaphatók.

Tartalom

Intro	1
Előfizetősdi	2
News	3
Second World (64)	6
Johnny Reb II. (64)	10
Doomdark's Revenge (Amiga, PC)	14
Jetsons (Amiga, PC)	22
Deja Vu II. (Amiga, PC)	28
Eye of Beholder (Amiga, PC)	35
Adventour (64, Amiga, PC)	42
– Asylum	
– Hero Quest	
– Gateway to Apshai	
TökösMákos (64, Amiga, PC)	47
– F-15 II Strike Eagle	
– Prime Composer V1.0	
– Programozástechnika	
Elsősegély	50
Plus4 sarok (Plus4)	52
– Pirate	
– Defender of the Crown	
– Text'n'Picture Editor	

Olvasói hirdetések

CoVboy Posta

Épp ez jutott eszünkbe...

Negy hellő mindenkinek az év utolsó, multimegatóvábbmárúgylatstudjátok CoV-jában, ami lennállásának történetében először duple számként jelenik meg (félreértések elkerülése végett: ez a CoV 20 és 21 együtt — vagy legalábbis annak indult) (Ezt úgy hívják szépen, hogy "Kettőt fizet, egyet kap" — CoVboy)

Mivel ezt a részt úgyseem olvassátok el, valószínűleg senkit nem fog meglepni, hogy 1991. utolsó CoV-jának a bevezetője miről fog szólni: természetesen az 1992. évi előfizetés elkészítő lehetőségéről. Előfizetni élvezet, előfizetni nemcsak csodálat, nincs is jobb, mint előfizetni a CoV-re! Ezt a következő oldalon még bővebben is kifejtjük, most inkább nem ártana erről beszélni, hogy milyen útemezést tervezzünk jövőre. A CoV 22 február második felében fog megjelenni, tehát januárban megmeneküthök tőlünk (akit érdekel, hogy miért, az olvashatja a CoV 12-ben — az okok nem változtak). További útemezés: CoV 23 — március; CoV 24 — április; CoV 25 — május; CoV 26 — június; CoV 27 — szeptember; CoV 28 — október; CoV 29 — november; CoV — 30 december. Ebből a kilenc számból nem kizárt, hogy itt van lesz egy összevont szám: azt még nem tudjuk, hogy a születésnap (25-26) vagy a jövő decemberi (29-30) szám lesz-e dupla, de erről majd elképesztően ügyös tudósítunk benneteket. A megjelenés pontosága ldán, khm, nem igazán tartozott a legerősebb oldalaink közé, így tehát most ígéretes következik a jövőre nézve: igyekezzünk tartani az előbbi menetrendet. Lehet, hogy lesz egy kis formai változás jövőre: itt van például az "új év, új logo"-mozgalom, ami azt a célt szolgálja, hogy nehegy véletlenül valaki is felismerje az újságosnál a CoV-ot (Ezért jobb előfizetni, úgy nem lehet elrontani előtárl — CoVboy), továbbá kezdenek egy kicsit szűkek lenni ezek a keretek az oldalakon — egy lapra a mostinál még sokkal többet is lehetne írni és ezt jövőre már nem akadályozhatják meg holmi gonosz, fekete keretek... Elképzelhető námi tartalmi változás is, de természetesen nem ekerünk az oddig is jól bevált szisztémán változtatni. Mivel órdógi terveink pillanetnyileg még csak kidőzési stádiumban vannak, a részletekről majd a CoV 22-ben értekezünk (vagy minden további nélkül rátok zúdítjuk).

Ezenkívül még van egy nagyon kellemes témánk évzárás előtt: szeretnénk megköszönni mindétöknek, hogy idén megvásárolták pángelaktikus mege-magazinunkat, ötletekkel és beküldött anyagokkal segítettek az újság tartalmának összeállításában. Reméljük, hogy jövőre is minden marad a régiiben. Mi legalábbis igyekezzünk a régiek maradni. (Nem kártek csakket?)

Hát akkor B.Ü.É.K. meg hasonlók...

Commodore Világ (újságszerű dolog, Commodore-ságokkal, CoVboy-jal és tehennel)

Kiadja a COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Címlaptartv: Kovács József

Gratika és tehene: Müller Mihály (Kis Gertó)

Munkatársak: Gábor, aki csak lövi a képernyőt

és főleg TE, aki megvette a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVának úr

Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet érni bennünket a COM-WARE Kft.

1519 Budapest, Pf. 363 címen

ISSN 0866-0808

Pátria Nyomda

Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

Dear dudel Először is elnézést kérünk hogy most már a belíveken is egész oldalas reklámokkal traktálunk, de a borítókat részint megvették különböző cégek, részint meg CoVboy nem volt hajlandó lemondani a B3-ról. Vaiahol viszont nem ártana magyarázatot adnunk arra, hogy mit keres már megint egy rettenetes rózsaszín csekk az előző számunkban. (Ott már egyszer megmagyaráztuk, de ismétlés a tudás anyja!) Természetesen az nem más, mint az 'előfizetési csekk'-mánlánk legújabb felvonása. Ez alkalommal most kivételesen nem a már legandássá vált 'CoV Évkönyv '91 előfizetési'-csekkról van szó (de még vannak olyanok is, azt is tudunk küldeni!), hanem egy teljesen új és az eddigieknél még sokkal csodálatosabb lehetőséget biztosítottunk számodra. Ez természetesen nem más, mint a

CoV '92 es előfizetése

igen. Ez igaz. Jövőre sem menekülsz meg a CoV által nyújtott megaélvezettől Jövőre is lesz móka, vidámság, kacagás és természetesen tehenek. (Sőt, talán még játékleírásoknak is tudunk helyet szorítani!) Nyilvánvaló, hogy Te sem maradhatasz ki abból a lehetőségből, hogy előfizethetsz rá! Ezért Neked (csak Neked!) elhelyeztünk egy gyönyörű azép csekket az előző számunkban (ha nem találod volna, akkor csak kérj — mi küldünk neked akár többet is), amelyre mindössze a nevedet és a címedet kell OLVASHATÓAN ráírnod és jövőre kilenc (azaz egy dupla szám esetén nyolc) alkalommal az a szerencse ér, hogy a postafiókodból értékes holmira bukkanasz — az új CoV-ra.

Igaz, hogy a csekk díszelgő '600,— Ft' felirat az első látásra vészrelehet attól, hogy elszárgulj a legelső postafiókba, ahol feladhatod a pénzt — de gondolj csak az alábbiakra (ha nem rőttenél vissza, akkor nem kell semmire gondolni, csak nyugodtan szárgulj a posta irányába):

- Életed alvára válna '92-ben, ha nem lennél biztos abban, hogy a következő CoV boldog tulajdonosai között leszel;
- Nem kell állandóan az újságoshoz rohanganod — az első között kapod meg az új számokat;
- A postaköltséget mi álljuk;
- Ha pénzügyminiszterünk tovább szórakozik azzal, hogy leértékelgeti a forintot, akkor az még nagyobb inflációt és újabb áremelést eredményezhet — természetesen ez az előfizetőkre nem vonatkozik, ők akkor is a régi árnak kapják a CoV-ot;
- Mókák dolgokban vehetsz részt (ezekről majd később);
- Nem is olyan sok pénz az a 600,— Ft...

Nyilvánvaló, hogy az elmondottak már is egeáz más azinben tüntetik fel a dolgokat és a szemedben lobogó elkövetéssel indul az a posta szárnyára bocsátani ezt a jelképes összeget. (Köszönjük, hogy olvaahatóan írtad rá a nevedet és a címedet!) Mivel már ügyis visszajöttél, gratulálunk a gyorsaságodhoz: a jövő évi előfizetéseket csak

1992. január 15-ig áll módunkban elfogadnunk (év közbeni előfizetésre nem lesz lehetőség), de mivel Te még '91-ben feladtad a pénzt, ez Téged úgysem érdekel már. Te már biztos szenvedő alanya leszel az alábbi mókáknak:

- Természetesen olvashatsz a jövő évi CoV-okat, ami már elég mókásnak ígérkezik;
- A december 31-ig beérkező előfizetések feladói közül néhány emberrel azt játszuk, hogy visszaküldözgetjük a pénzüket és jövőre az a katasztrófa sújtja őket, hogy ingyen kapják a CoV-ot. Mivel a '91-es előfizetőink már az előző CoV-ot is csekkmelléklettel kapták, közülük már húszan elég furcsán nézhetnek a postásra, amint visszahozta a pénzüket — de a móka tovább folyik és minden vágyunk, hogy még legalább húszan visszaküldhessünk.
- Néhányan a szemünkre vetették, hogy míg más újságok Amigákat és 64-eseket sorsoznak ki az előfizetők között, mi a 'soha-meg-nem-jelenő-Évkönyvvel' szűrjük ki az olvasóink szemét. Rendkívül mókásnak ígérkezik az, hogy a '92-es előfizetőink között nem sorolunk ki sem Évkönyvet, sem Amigát! Amígánk sajnos csak egy van és mi szegények vagyunk ahhoz, hogy egy újat vegyünk...
- ... ellenben van egy teljesen felesleges unteitillgens számológépünk, amittől minél előbb meg akarunk szabadulni: az áll a dobozán, hogy ez valami 286-os alapú, PC-kompatibilis ketyere, 1 Mega memóriával, 40 Megás winchesterrel, 1.2-es drive-val, de lehet, hogy van benne egy 1.44-es is. Aztán van benne még valami VGA-kártya is és a bajokat végképp betetél egy monitor. Na, most ez itt csak foglialja a helyet nálunk (még ki se bontottuk), szóval minden vágyunk, hogy az 1991. december 31-ig beérkező előfizetőink egyikenél ezt a pakot otthelyezhessük! Aztán nyugodjón vele tovább ő...

Hát ennyi. Igazán nagyszerű lenne, ha jövőre is az előfizetőink sorában látnánk Téged. Mindenesetre annyit ígérhetünk, hogy jövőre is igyekezni fogunk.

És ez még nem minden! Az elsőpró lelkesedésre való tekintettel, újabb top-secret információt bocsátunk a rendelkezésedre: **CoV Évkönyv '91**-csekket is tudunk küldeni. (Hoppá!)

Adventure/RPG

Amiga, PC

A III. Világhéberű után következő események általában az egyik legkedveltebb témái úgy a sci-fi íróknak, mint a hasonló környezetben játszódó játékoknak. Nem kivétel ez alól az **Empire** új kalandjátéka, a **TWILIGHT 2000** sem. Mivel a szerzők úgy találták, hogy egy hulla szerepe kicsit egysíkúvá tenné a játékot, szorosan csapott egy túlélő szerepét osztották rá. A cél a túlélés lesz, mert talán mondanunk sem kell, hogy a maradék onnan tohlyatja, ahol az oddigi okosok abba hagyták...

Amiga, PC

Az **Infogrames** is kalandjátékokkal riogatja mostanában a nagyérdeműt. Egyrészt jövő tavaszra ígéri a **DRAKKHEN** 2. részét, de addig is placra dobta egy igen eredeti sci-fi kalandjátékot. Az **ETERNAM** kommunikációs rendszere is teljes mértékben az ikonvezérlésre épül, de még feltétlenül említést érdemel a grafikaija is, ami ugyan kissé szögletes, de a nagyzerősen összeválogatott színek teljesen sci-fi hangulatba ringatják a játékost.

Amiga, PC

Az **Electronic Zoo** egy **DUNDEON** MASTER-stílusú RPG-vel fogja nem sokára meglepni azokat a játékosokat, akik szeretik elborult térképek rejzelgatásával tölteni üres perceiket és aprítékzseteiket. Az **ABANDONED PLACES**-nek van egy igen kellemes aktualitása is ebben a rovatban: a játék teljes egészében egy szintén eléggé "elhagyott" helyen készült — Magyarországon. A játék megjelenését novemberre ígérték, de a varjuk azt csiripelik itt a kertben, hogy az esetleg csúszni fog egy kicsit...



Amiga

Napjainkban egyre mérséklődnek a különféle magánvállalkozások és a hétköznapi ember már alig ismeri ki magát közöttük. Így tehát valószínűleg senkinek nem mond semmit a 'Csillagközi Zavarok Irodá' neve sem. Persze mindjárt más a helyzet, ha mindezt angolul mondjuk és esetleg rövidítve, mert az **UbiSoft** B.A.T. névre hallgatógó RPG-je már nem kevés Amiga- és 64-bitűdonosnak okozott kellemes perceket. Most jelent meg a program 2. része, ami az elsőhöz képest jelentősen kiterjedt: egyrészt sokkal nagyobb lett a játéktér, másrészt egy csomó ügyességi rész színesíti (monokrómossága...) a játékot, amelyekben egy 3D poligonokra alapuló arcade teljes élvezet a miénk lehet. Ez ugyan annyira hiányzik egy kalandjátékból, mint mondjuk Ubi hátára a Soft, de azt eredményezte, hogy 64-en már nem jelenik meg a 2. rész.

Amiga, PC

Az **Accolade** úgy látszik kellemesen érzelt magát a Sierra által meghonosított stílus alapján készült kalandjátékok területén, mert a **SEARCH FOR THE KIND** után újabb hasonló típusú kalandjátékkal



△ **ALTERED DESTINY:** Kiseb különös berendezések várnak rá

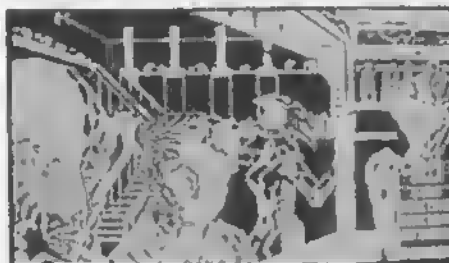
éltak elő. Az **ALTERED DESTINY** egyfajta elborult sci-fi, amelyben egy P.J. Barret névre hallgatógó szerepében kóválygunk Daktar földjén. A játékestílusban már-már hagyománnyá váló lanyar humor ugyan kellemes edzést jelent a rokeszizmoknak, de a PC-sek eléggé lehangelve vehetik tudomásul, hogy ez a játék még nem a **SEARCH FOR THE KING** II. részében alkalmazott, VGA-lehetőségekre épülő szerkesztővel készült.

Amiga, PC

Semmilyen új **Sierra** program nem jelent meg. Ez aztán tényleg rendkívüli újdonság!

Amiga

A francia **Dolphine** hál'istennek nem nagyon akar letérni arról az útról, amelyen ellindult: igazán kellemesen érzik magukat az ő kis egyéni adventure-világukban (mellesleg mi is...). A **CRUISE FOR THE CORPSE**-ban a cselekményt krimibe egyázták, de a negyedik nagy-szabású alkotásukban visszatértek a **FUTURE WARS**-témához — ez egy vér-beli sci-fi lesz. A játékban egy Lester nevű tudós szerepét játszuk, akinek a véletlenek lúcsa összjátéka folytán fel-robban a laboratóriuma. Sajnos Lester éppen a laborban tartózkodik és a rebbe-nás "egy másik világba" (**ANOTHER WORLD**) teleportálja őt. Itt meglehetősen különös élőlényekbe fog botolni, aztán levonja a következtetést: a Dolphine kalandjátékaik igazán élvezetesek, de az animátoraiak néha rossz napot fognek ki...



Amiga, PC

Akinek volt szerencséje a **Dynamix/Sierra** koprodukció **RISE OF THE DRAGON** c. játékához, annak kellemes meglepetés lesz a **Rainbow Arts** új műve, a **CENTREBASE** is. A sci-fi etop-tórténetű játék a XXI. század elborult világában játszódik, ahol a társadalmat számító gépek irányítják, a társadalmat alkotó egyedek pedig különböző brutális tevé-konyiségekkel (rablás, betörés, gyilkos-

ság és hasonló) töltik teljes mennyiségű szabadidejüket. Így tehát minden együtt van ahhoz, hogy **CoVboy** egyik kedvenc médiuma a tőle megszokott ("Hát ez cybepunk!") kláttással vessen magát a játék mélyére. (Neki egyébként minden cybepunk, ami a jövőben játszódik, lehetőleg Japánban, blochipeket dug-dosnak benne az emberek fejébe, von benne kábítószer, és néha ledőlnék egyen azazeroplókat — **CoVboy**) A kellemes meglepetés csak azokra vonatkozik, akik a játékot úgy játszó, hogy nem lát-ták a másik gépre írt verzión. A grafikával ugyanis ugyanaz történt, mint a **RISE OF THE DRAGON** esetében és történik min-den olyan játéknál, amikor egy VGA-lehe-tőségeket maximálisan kihasználó grafi-két megpróbálnak Amigén visszaadni. Hát, izé, szóval nem koronázta teljes siker az erőfeszítéseket...

64, Amiga, PC

Az **Electronic Arts** védőszárnyai alatt működő **Interplay** neve mindig is márkát jelentett az adventure programok között. Mostanában a lessonként már végtelenné váló 'Star Trek' (vagy ha úgy jobban tot-szik: 'Enterprise urhejő') filmsorozat 25. születésnapjára készülő játékon dolgo-znak (**25TH ANNIVERSARY**). A **BARD'S TALE**-rejongókna már hírt adunk róla, hogy készül a sorozat IV. darabja is, de addig is egy egészen meglepő program-mal gazdagodhatnak: ezt úgy hívják, hogy **BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT**. A nevéből valószínűleg már kiderült, hogy az Interplay pénzűze tette azt a szer-kesztőt, amivel a BT-sorozat gyártották: a felhasználó kénye-kávé szerint szer-kesztgethet vele saját dungeon-öket, ellenségeket, szörnyeket. A program egyelőre csak IBM PC-n jelent meg, tehát lehetőleg még várjatok azokkal az apró-hírdetésekkal, amelyekben 64-re keresi-tek kazettán.

PC

Az **Accolade** gondozásában hamarosan megjelenik a nagyszerű **SPELL-CASTING 101 (SORCERERS GETS ALL THE DIRLS)** folytatása, amely az igen ere-deti **SPELLCASTING 201 (THE SOR-CERERS APPLIANCE)** nevet kapta a kereszttségben. (Egyébként hihetetlen intelligenciánkkal kikövetkeztettük, hogy ha lesz 3. rész, akkor az a **SPELL-CASTING 301** nevet fogja viselni.) A szimulátorairól közismert **Accolade** már a **SEARCH FOR THE KIND**-gel is letette a névjegyét az adventure-játékok között, és a két **SPELLCASTING**-juk is nagyszerű szórakozást biztosít az unatkozó kalandó-



△ KI az a MIKE DITKA és mitől ULTIMATE az ő FOOTBALL-ja

leírásával próbálkoztunk, akkor minden-
képpen ide kívánczok, hogy megjeleni a
negyszerű MIDWINTER folytatása
FLAMES OF FREEDOM címmel. A játék
ugyen nagyrészt az előző részen alapul,
de Singleton néhány teljesen új dologgal
— na meg végeláthatatlan menürendszer-
rel leple meg a játékosokat. Egyelőre
csak ennyi, mert az csak nyilvánvaló,
hogy egy ilyen cool program előbb-utóbb
CoV-leírás áldozatául esik.

Amíge

Most egy kis Microprose, ami egyé-
ként is rendkívül ritka szereplője a játék-
újdonságok szimulátorokról szóló részé-
nek. Most kivételesen nem egy szimulá-
torról lesz szó: az **UMS II.** az 'Igen kelle-
mes stratégiai programok' felirattal ellátott
dobozunkban helyezkedik el (tényleg,
teljesen elfeledkeztünk arról, hogy leírást
ekartunk csinálni róla!) és most már egy
lársa is akad. Megjelent ugyanis egy
scenário-disk hozzá **PLANET EDITOR**
néven, amivel egyrészt négy világrészen
kroáialunk megunknak különböző harci-
helyzeteket, de a lemezen újabb kész
csaták is várják a II. Világhábrú cson-
dos-ócaáni hadszínterén, hogy megnyer-
jük őket.

Amíge, PC

Ha Singletonon kívül valakinek is szob-
rot fognek állítani a játékgyártók közül, az
valószínűleg **Sid Meier** lesz, a **Micro-
prose** főnöke. Egész egyszerűen elké-
pesztő, hogy ez a fickó éppen olyan
biztonsággal mozog a stratégiai/kelend
játékok között, mint mondjuk a szimulá-
torok terén és állendón olyan hihetetlenül
eredeti dolgokat produkál, amire az álla-
gos játékos reakciója csak az lehet, hogy
lelejt az állkapcsát az asztal alá! Telen
elég, ha csak a **SILENT SERVICE**-eket, a
PIRATES-t vagy a **RAILROAD TYCOON**-t
amlijuk meg eddigi termekel közül... Úgy
látszik, az ötleteinek a tárháza egyszerü-
en kifogyhatatlan: legújabb alkotása
CIVILIZATION címmel jelent meg, amely-
ben a Föld nevű szírtomházat bonápasító
biológiai zsákutca (a loxikonokban néha
'emberiség' néven szerepel) történelmét
játszhatjuk végig a boggyógyűjtögetéstől a
láraóklg, Hitlerlg és az atomkorig. A játék
kivitelezése egyébként a **RAILROAD
TYCOON**-ra emlékeztet, néhány **SIM
CITY**-szerű beütéssel. Erről nem ígériünk
leírást — már három Évkönyvre-való bel-
gértünk idáig, szóval ez majd meglepetés
lesz.

PC

Ismét hallatott megáról a PSS progra-
mozói csoport. A fickók még e nyolcva-
nas évek közepén tűntek fel, amikor is a

CCS egyedüli konkurenciáját jelentette a
stratégiai játékok piacán. Azóta 8-bites
gépekről 16-bitesekre és most két évi
munkájukat bocsátják a klsérdemű
közönség elé a **Mirrorsoft** szárnyal alatt.
A szárnyak itt szó szerint értendők, mert
most nem stratégiát gyártottak, hanem
egy vérbeli szimulátort, amelynek a
REACH FOR THE SKIES címet adták.
Témának a XX. századi angol történelem
leggyekrabban leldolgozott epizódját
választották: az angliai légicsetét. Ezt
ugyan már jónéhány szimulátorban le-
játszhattuk, de ilyen kivitelezésben eset-
leg még hajlendóak leszünk még egy pár
Messerschmittet lelódózni... A játékban
bepörülhetjük az összes angol és német
vadász- és bombázógépet, ami csak Lon-
don légterében megfordult: van itt Spit-
liro, Hurricane, Ju-87, Do-17, Bf109, He-
111 és Ju-88. Tessék választani — aztán
törj az égig! Sajnos a játék egyelőre csak
PC-n jelent meg és nem ígérnek Amiga-
változatot belőle.

Sport/Menedzser

64, Amiga, PC

Talán a **LOST DUTCHMAN MINE** sikere
ösztönözhette az igen-igen ismeretlen
Software 2000 nemet céget arra, hogy
egy meglohetősen utánérzés-szerű gaz-
dasági/stratégiai játékkal álljon elő a
kerécsenyi software-piacra. A **WILD
WEST WORLD**-ban mindenki eldöntheti,
hogy a XIX. század Vadnyugatján a mo-
gégdagodás milyen módját választja: egy
kis kereskedelem, egy kis manipuláció,
egy kis postekocairabítás — a Nyugat a

▽ Fáté! (magyarul: MIDWINTER II) Csak nem ez a fickó Mike Singleton?



lehetőségek hazája! A lényeg az, hogy
mindenképpen magesen fogjuk végezni:
vagy háromszoros életnagyságú
szoborként az 'Aranyváros' legmagasabb
pontján — vagy esetleg ugyanott egy
klszardt fe valamelyik (még szabad)
ágán.

64, Amiga

A total-biztel sportok kedvelőinek fog
örömet jelenteni a Domark októberben
megjelent új sportjátéka. (A pingpongt —
CoVboy) a **RUGBY WORLD CUP**. A nove-
telán már magaert beszél: egy amerikai
tocićsepat kótálékében próbálhatjuk
kirugdolni az ellenfél logart. Ezenkívül a
játékban még van egy lolesleges momen-
tum is: ez a labda, amit elvileg meg kelle-
ne szerezni és kocogni vele egy kicsit az
ellenfél kepuja felé (vagy ha már úgyis ott
vegyünk, akkor esetleg bejuttatni oda) —
de ez valószínűleg nem érdekelt senkit,
mert a rogbiben a labda ügysem igazán
fontos...

Amíge

A francia Infogramesa idáig nem
negyon mozgott a sportjátékok terén, de
úgy látszik terjeszkednek: az
ADVENTAGE TENNIS egy vérbeli
'lonisz-szimulátor', amelyben akár két
játékoskal is eljuthatunk a világ legneve-
sebb teniszbajnokságainak otthont edő
stadionokba és átérözhetjük, hogy milyen
is az, amikor Londi keze lonákra lend...
(En inkább egy NORTH & SOUTH 2-vel
lendlnék — CoVboy)

Amíge

A boldogult emlékeztető **PORTS OF
CALL**-t ldőzi a **Rainbow Arts** új játéka, a
TRANSATLANTIC. A töme teljesen a
POC ötletén alapul: egy hejótársaság
elnökének a szerepében fogunk tündö-
kölni. Hajhásszuk a prolót, toherhejőkat
küldünk mindenfele, megpróbéljük tönk-
retenni a konkurenciát — közben szíva-
rozunk és whiskyt vedolunk, hogy csód
esetén elszegődhesünk Joeky Ewing
dublórénak. A játék üzleti stratégiai játé-
nek nem rossz, de a grafikája kábé
ugyanott nyújtja, emi a **PORTS OF
CALL**. Az pedig a '87-es igények alapján
készült...

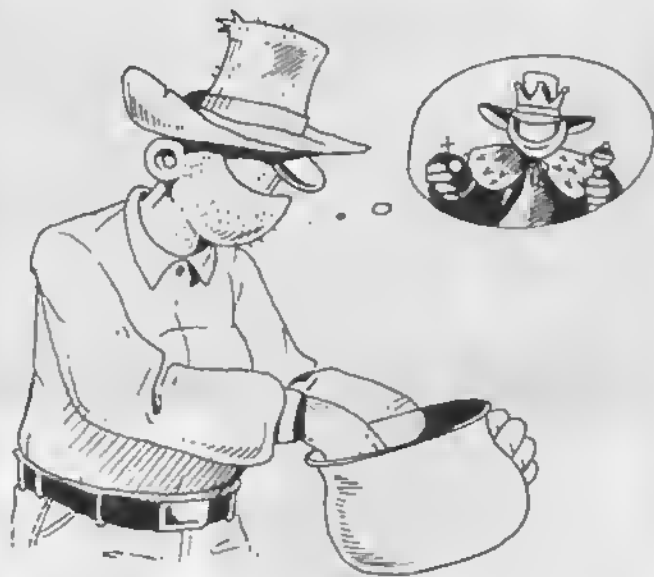
PC

A jó öreg Accolade nemcsak kalandjá-
tékokel gyant mostenában, hanem sportot
is. A **MIKE DITKA'S ULTIMATE FOOT-
BALL** olószór ritmikus sportgimnasztikát
akart a számítógép képernyőjére vinni,
de aztán a szerzőinek eszébe jutott, hogy
a siker trüke Mike Ditka és az ő hihetetlen
futbolleje — ezért addig írogaték a művet,
amig röglbl nem lett belőle. Van ebben
minden, amit csak az amerikai futball
hível kívánhatnak. Az egyellen hiányos-
sága, hogy csak PC-verziót kapunk. Bár
mondjuk ez érthető: ezt a VGA-grafikát
talán csak Macintoshon lehetne reprodu-
kálni.

Minden bizonnyal a SUPREMACY példája ösztönözhetette a német Magic Bytesa kebelén belül működő programozókat, hogy mind kivételozésében, mind pedig témájában hasonló jellegű stratégiai játékkal rukkoljenek elő. Akárcsak az elődénél, szerencsére a SECOND WORLD-nál is szinte azonnal követő a 64-verzió az Amigát, amiről megint csak az a véleményünk, mint a SUPREMACY-nál: a lehetőségeket ligyelembbe véve, a 64-es sokkal jobban sikerült az Amigásánál. Ebben a véleménybe telén az is belejótzott egy kicsit, hogy míg az eredeti játék német nyelvű, addig a 64-es konverziót jótét lelkek átlították angolra (az igen "értékes" trainerekké viszont kár volt "fáradozniuk"...). A 64-es változat egyébként lemezes és nem valószínű, hogy valamelyik szentlőlekek hírtelen nekibuzdulásból átírkálná kezettára.

A játékban 2 (-3-4) diktátorjelölt verseng egy húsz tartományra osztott földrészt leletti hegemoniáért. A leendő diktátorok természetesen egyelőre még rejtgetik valós szándékaikat és a fenntarthatóságuk előtt álló területet az igen csak meglepő "alkotmányos részvényszerűség" társadalmi berendezkedés alapján kormányozzák. Ez abban nyilvánul meg, hogy a játék elején 1.000 db, egyenként 8.000 credit értékű részvényt bocsátanak ki, amelyekből 100 db-ot a többi játékos kap, a maradék pedig a kibocsátó kezében marad. Minden játékos két tartomány uraként kezd a játékot — a többi föld még szűz terület, de készpénzzel megvásárolható. Kezdetkor egyébként az összes többi fontosabb paraméter (terület, készpénz, lakosság, stb.) is teljesen egyenlő. A játékosok célja az, hogy minél magasabbra srófolják a saját részvényeik értékét, lehetőleg megelőzve ezzel a többieket. A részvények vannak ugyanis befolyással arra, hogy a tíz fázisra osztott hatalmi harcban a játékos melyikben szerepel, azaz milyen tág a cselekvési köre. A játék egyébként a hasonló típusú életjátékoknál megszokott alapon zajlik: biztosítsd a területed minél hamarabb benépesítését, mert több ember=több adó/a pénzből vásárolj új területeket (ehéva új adóalanyok érkeznek) és tegyél szert újabb bevételi forrásokra/a többiekénél hamarabb érj el a 8. (Háberű) fázist és így már csak te lehetsz a győztes. Hát úgy körülbelül ennyi a SECOND WORLD lényege, de mivel ez a dolgoknak egy kicsit túlzott leegyszerűsítése, kifejtjük egy kicsit bővebben is.

Bejelentkezés után beállítjuk a játékosok számát. Alapállapotban két játékos játszik (az egyiket egy játékos, a másikat a számítógép irányítja), de a kóddőlekre clikkelve újabb játékosokat is kérhetünk. Az aktív játékosokat számoljuk, mellette pedig egy számítógép omblóma mutatja, ha a játékost a gép fogja irányítani (a számítógépre clikkelve átállíthatjuk "human" játékosra, aztán a zöld ablakra clikkelve megadhatjuk a nevét). A többi játékos lehetősége nyilvánvalóan izgalmasabbá tenné a játékot — a probléma csak az, hogy ha kétfőnél több játékosal indítottuk a partit, akkor az az első kör után kivétel nélkül kifagyott. Így tehát marad a két játékos. A név megadása után a jobb alsó sarkban levő földgömbre clikkelve indul a játék.



Blédalmunkat a kilenc ikonból álló főmenün keresztül irányíthatjuk. A kilenc ikonból a játék kezdetén csak négy használható, a többi egyelőre zárva van (OFF). Ezek csak a hatalmi harc későbbi fázisaiban fognak "klínylni". A felső sorban látjuk az éppen lópé játékos nevét és a rendelkezésre álló készpénzt. Parancsokat az ikonokra clikkelve vagy az ikonok alatti látható szám- illetve betűbillentyű megnyomásával adhatunk ki. Az ikonok használatával almenükbe lépünk, ahol a NEXT (vagy a 'RETURN') az esetleges második lapra, a 'DEL' az előző lapra, az EXIT (vagy az 'X' vagy a '←') a főmenübe juttat vissza benünket. A azokésoos logika alapján először felsoroljuk az ikonokban levő infók jelentését:

Exit (X)

Minden menüből visszatér a főmenühez, a főmenüben használva az aktuális kör végéig jelent. 1 év=4 kör.

I/O menü (0)

Az első két ponttal játékállást menthetünk/tölthetünk, a harmadikkal pedig kiléphetünk a játékból (klópnunk vagy újkezdjük). Az állást a játéklemezre menti a program, egy lemezen csak egy állás lehet. Előg humores, hogy mivel a játék indításánál (a nevek megadásánál) nincs LOAD-funkció, a játékból csak úgy tudunk egy előzetesen kimentett állást visszatölteni, ha indításnál ugyanazt a nevet adjuk meg, amivel a mentés történt — egyébként tölthetünk szépen kifagy a program.

A negyedik ponttal (DEMAND SUPPLY) a kezünkön levő tartományok lakossági szükségletét (ld. később) kielégítésének mennyiségét állíthatjuk be: a továbbiakban a program minden kör elején automatikusan levonja a pénzünkéből a beszerzés beállított százalékaának megfelelő összeget. Ha nem kapcsoljuk be az automatikus vásárlást, akkor minden egyes körben külön-külön meg kell adnunk, hogy a lakosság számára szükséges hatféle cikkből mennyit kell a következő körre vásárolni. Ez egyrészt unalmas, másrészt ha megelégedünk róla, ekkor az igények kielégítése 0% lesz. Rögtön a játék elején lépünk be ide, állítjuk az AUTOMATIC pontot ON-be és a SUPPLY-t 50%-re. (Bővebb magyarázatot ld. később)

Térkép (1)

(A játék elejétől használható)

Választása után megjelenik a terület térképe, amelyben összesen 20 tartomány van. A tartományokon zászlók jelzik a tulajdonost (ha a gép ullen játszunk, akkor a fekete a miénk), amelyiken még nincs semmilyen embléma, az még szabad terület, tehát megvásárolható. A nyilakkal, számbillentyűkkel vagy a pointerrel kiválaszthatjuk, hogy melyik tartományról akarunk infót. Az info az alábbiakat tartalmazza:

NUMBER: A tartomány sorszáma.

NAME: A tartomány neve (vásárlás előtt nem árt megnézni, mert ezzel hivatkozunk rá).

OWNER: A tartomány tulajdonosa (ha NIEMAND, akkor senki).

INHABIT. (DEBIT): Ez mutatja, hogy a tartomány hány lakossal ér el a 100%-os benépesedést. Ez abszolút lényegtelen, 20-30-szeres túlnépesedésnél nincs semmi gond.

INHABITANTS — ARE: A lakomány jelenlegi lakossága, azaz "adóalany" (a zérójelben levő szám mutatja, hogy az hány százaléka az előbbi pontban levő értéknek). Ez sem túl lényeges info, egyébként a túlnépesedés csökkentli az életszínvonalat és ha van olyan egyéb tartományunk, ahol még nem érte el a 100%-ot, akkor a túlnépesedett tartományokból áttelepülnek oda az embereink (attól függetlenül még mindig az elattvalóink maradnak, szóval nekünk teljesen mindegy hol ölnék).

USEFUL AREA: Annak a területnek a nagysága, amit a tartomány lakossága földművelésre használhat.

USED OF THAT: A megművelt földterület nagysága, egyenes arányban növekszik a tartomány lakosságával. Természetesen ez is túllépheti a 100%-ot, de az ilyen tartományokban már nem tudunk semmilyen létesítményt építeni. (ld. 4. menüpont).

LIFESTANDARD: A lakosság életszínvonala. Növelhető a lakossági igények minél nagyobb kielégítésével, de mivel az csak pénzt omaszt fel, a derék diktátort abszolút nem érdekli, hogy milyen életszínvonalon él a nápo... (Na, befőtetek egyszer még miniszterelnök is lehet — CoVboy)

CURRENT VALUE: Szép hosszú szám, a tartomány jelenlegi értékét mutatja. Csak a birtokos nélküli tartományoknál érdekes; annyi készpénzzért vásárolhatjuk meg.

INFRASTRUCTURE: A tartományban levő épületek (vagy inkább intézmények) száma, kezdetben természetesen mindentől 0. Csak annyiban érdekes, hogy az egyes típusokból van egy limitált önök, de azt építkezésénél úgyis lgyelli a program.

HARVEST: A lakossági szükséglet gabonából, azójából, zöldségből, gyümölcsből és vízből. A STUFF oszlop mutatja a 100%-os igényt, a CURRENT pedig a rendelkezésre állót. Ha a azükségletek kielégítését automatikusra állítottuk, akkor ezzel sem kell foglalkoznunk.

▽ *A konkurrencia azért nem túl rózsásak*



Info (2)

(A játék elejétől használható)

Mindenféle információk zúdulnak a nyakunkba, amiből az igazán lényeges a részvények árfolyama.

PLAYER: A játékos neve

MARRIED: Megérült-e már, ja, pardon; megnősült-e már a játékos? (A 3. fázisban esedékes, de egyébként semmi lényege nincs, tekintve a részvényárak ugrásszerű növekedésétől.)

CHILDREN: Született-e már gyermek és ha igen, hány éves? (Az 5. fázisban esedékes.) Ennek sem láttuk sok szerepét, de talán arról van szó, hogy ha valamilyen gonosz kommandó eltenné láb alól a kedves papát, akkor az újú titán étvetheti a helyét.

USEFUL AREA: A tartományaink területének összege.

USED THAT: A tartományokban megművelt terület összessége.

INHABITANTS: A tartományaink összlakossága.

(A következő öt sorban van felsorolva a lakossági szükségletek kielégítésére vásárolt mennyiség az öt cikkből és az, hogy ez hány százaléka a teljes szükségletnek.)

MONEY: A rendelkezésre álló készpénz. (A főmenüben is látható.)

CREDIT BY PEOPLE: Ez a hitelképességet jelzi. A játék során jónéhány dolgot (például lakossági szükségleteket, vagy épületeket) lehet vásárolni hitellel, azaz negatív készpénz esetén. Ha a negatív készpénz elérte az ebben a pontban jelzett összeget, akkor a hitelünk kimerült és mindaddig nem vásárolhatunk semmit, amíg az adók begyűjtéséből vissza nem evickélünk a hitelképesség korerei közé. Maximális értéke egyébként 10 millió.

INFRASTRUCTURE: Itt látjuk, hogy a tartományainkban összesen hány épület (felhékarcoló, repülőtér, gyár, barakk, kórház és raktár) van.

VALUE OF ONE STOCKS: Egy részvényünk aktuális értéke. Mivel a fázisokat az alapján lépteti a gép, ez a legfontosabb információ. A részvényárak minden körben emelkednek 1-2%-kal, ha a lakosság szükségletet legalább 50%-ban biztosítva vannak és nem csinálunk semmit. Az érték csökken, ha az elmúlt körben negatív volt a gazdasági mérleg (a kiadások nagyobbak voltak, mint a bevételek — például vettünk egy új tartományt vagy építettünk pár repteret).

VALUE OF ONE OWN STOCKS: A birtokunkban levő részvények értéke. (Ezt lehet fedezelként használni.)

VALUE OF ALL STOCKS: Az összes részvényünk értéke.

A következő lapon 8 kép mutatja az összlakosság számát és a lakossági igények cikkeinek kielégítettségét. Ezt az előbb már láttuk szövegesen, tehát felesleges megint megnézni.

Lakossági szükséglet (5)

(A játék elejétől használható)

Ha a szükségletek kielégítését automatikusra állítottuk, akkor teljesen felesleges használnunk, egyébként Innen állíthatjuk egy körön belül a lakosságnak vásárlandó cucek mennyiségét. A GOODS oszlop mutatja, hogy milyen cikkről van szó, a HAVING hogy mennyit kapott belőle a nép, a PRICE az egység-ért, a NEED pedig hogy még mennyi kellene a 100%-hoz (ha az itt álló érték feleke, akkor 100%-nál többet kaptak, tehát el lehet adni). A Joy-jal vagy a kurzornyillekkel le/le mászkálhatunk a sorok között illetve beállíthatjuk a mennyiséget, a 'tűz' gombra (vagy 'RETURN') megvásároljuk/eledjük a NEED oszlopban levő mennyiséget. Az árral kapcsolatban megjegyzendő, hogy minden körben folyamatosan növekszik az összes termék ára, tehát némi pénzt megtakaríthatunk azzal, ha az egyik körben többet veszünk a maximális szükségletnél — a következőben annnyivel kevesebbet kell. A probléma csak az, hogy a lakosság-
nak bőven elég az 50% is, tehát egy csomó pénzt veszünk azzal, ha a maximálisnál le több cuccot vásárlunk nekik...

Fontos: ha a szükségletek kielégítése nincs automatikusra állítva és nem használjuk ezt a menüpontot sem, akkor az az igények 0%-os kielégítésének felel meg, aminek a következménye egy csomó adóalany elvándorlása.

▽ *Minden ablak nyitva, trallala...*



Fázis (9)

(A játék elejétől kezdve)

Itt nem parancsokat adhatunk ki, csak a program lájékeztet rőla, hogy a játék henyedik fázisában vagyunk. Már volt szó rőla, hogy ezt a részvényünk értéke befolyásolja, tehát ha egy új fázis elérésékor rögtön kétkedezni kezdünk, akkor jelentősen loesnek a részvényárak és visszapottyennunk az előbbi fázisba. A fázisok sorban:

1. **TRADE:** Kereskedelem, ebben kezdünk. A fentebb felsorolt parancsok használhatók.
2. **BANK:** Vésárlás, 10.000 credit részvényértéktől. Használható lesz a 4. manüpont és vásárolhatunk földet, valamint manipulálhatunk a részvényekkel.
3. **MARRIAGE:** Nésülés, 14.000 credit részvényértéktől. Ez mondjuk egy elég nagy stratégia hiba, de a részvényáraink azonnal lemennek 10.000-re.
4. **INDUSTRY:** Építkezés, 26.000 credit részvényértékről. Ezután használhatjuk a 8. menüpontot és építkozhetünk a tartományainkban.
5. **KID:** Gyermekek szűletik, 40.000 credit részvényértéktől. Egyébként no effect.
6. **TAXES:** Adóztatás, 60.000 credit részvényértéktől. Használható lesz a 6. menüpont és manipulálhatjuk az igazságszolgálatát és az adóztatás mértékét.
7. **EXPERT:** Ez ugyan valamilyen ügyességet vagy szakártoímet jelent, de semmi látható plusz nem érünk el vele. Egyébként 200.000 credit részvényértéktől aktiv.

8. WAR: Háború, 300.000 credit részvényértéktől. Használható vévélük a 3. és 7. manővert, bevethetünk hadsereget és ügynököket — azaz nagyon gyorsan megnyerhetjük a játékot. Van még további két menüpont 500.000 illetve 700.000 részvényértéktől (MANGAN és CHAMP), de azok semmilyen pluszt nem nyújtanak, tehát felesleges addig várni. Talán csak azért vannak, hogy a játékos néha felébreszjen a szunyókálásból...

Bank (4)

(A 2. fázistól)

Innen lehet üzleti manővereket folytatni. Sajnos ha az ember kénytelen a számítógéppel játszani, akkor elég gyorsan az üzleti élet, mert a számítógép válasza mindennemű üzleti ajánlatra a "Nem" szócskéban marul ki...

CREDIT: Itt lehet kölcsönt felvenni (TAKING) vagy visszafizetni (PAY OFF). Először azt kell beállítani, hogy melyik játékostól akarunk pénzt kérni (BY WHOM); mekkora összeget (VALUE, maximális értéke a kölcsönző teljes ingó- és ingatlan vagyona); hány körre (TERM, max. 99); mekkora kamattal (INTEREST, max. 99); felkínáljuk-e a fozatnak a saját részvényeinket (STOCK AGIO); ha igen, akkor hány darabot (VALUE) és felkínáljuk-e a fozatnak valamelyik tartományt (LANDAGIO). Ez utóbbinál érdemes módon nemcsak a saját, hanem a még birtokos nélküli tartományokat is felajánlhatjuk. Ezután válaszolhat a kértetett játékos, hogy hajlandó-e adni. Ha a számítógéptől akarnánk tarhálni, akkor teljesen feleslegesen pocskoljuk az enarglankat: egy árva petáket sem lehet kihaltni belőle, még a legkedvezőbb feltételekkel sem.

STOCK: Itt a részvényeket adhatjuk (BUY) vagy vehetjük (SELL), illetve megnézhetjük hogy a játékosok részvényai milyen erőnyban oszlanak el a játékosok között (DIAGRAM). Vásárlásnál felül a közspénzünket látjuk, aztán kiválaszthatjuk, hogy khol (BY WHOM?) és kinek (WHICH?) a részvényait akarjuk megvásárolni. Ezután jön a darabszám beállítás (HOW MUCH?), majd a program jelzi a pillanatnyi érfolyamot és megtehetjük az ajánletünket (BET). Ez utóbbi maximális értéke, általában a részvények értéknél 55-60%-a ezokott lenni. Számítógép által Irénykott játékosnál itt is felesleges próbálkozni, mert 15-szörös éron sem hajlandó afedni és begóért sem hajlandó venni részvényt.

CONTRACT: Tartomány eladásá/vétele. Mivel a játék célja minél több tartomány megszerzése, eladni természetesen nem fogunk — venni pedig csak szűz területet tudunk, mert a számítógép sem hajlandó lemondani egyetlen tartományáról sem. A WHICH? pontnál először ki kell választanunk, hogy melyik tartományt akarjuk megvásárolni (itt egyébként egy —2 megjelöléssel megjelennek a többi játékos által már megvásárolt területek is, tehát átvethetünk tartományt), majd a program jelzi a tartomány jelenlegi értékét és megtehetjük az ajánletünket. Tartományt csak közspénzért vásárolhatunk, hitelbe nem. Ha még szűz tartományról volt szó és elegendő közspénzünk is van, akkor csak jóvá kell hagyni, hogy elfogadjuk az árat — ha a tartomány másik játékosé, akkor meg kell várni a választ. ("Computer says: NO"...)

▽ Karácsony előtt: "Mit vagyak? Rapterat vagy lrodaházat?"



Építkezés (8)

(A 4. fázistól)

Itt tudunk építkezni. Az általunk épített létesítmények a barakkok kivételével (azok védik a tartományt az ellenséges támadástól) mind állandó bevételi forrást fognak jelenteni és néhány kör után viszehozzák a befektetett zsetont. Az építhető dolgok sorban: felhőkarcoló (Skyscraper), repülőtér (Airport), gyár (Factory/Mill), barakk (Barrack), kórház (Hospital) és raktár (Depot). Valamelyik ablakra klikkelve megjelenik először a létesítmény típusa, ára, maximális száma tartományonként, majd a tartományaink közül közott lapozgatva kiválaszthatjuk, hogy hova akarunk építkezni. A tartomány neve mellett számok jelzik, hogy az adott tartományban hány ilyen jellegű létesítményünk van (ahol elérte a maximumot, az már nincs benne a listában), a tartomány kiválasztása után a neve alatti pedig megjelenik, hogy mennyit építhetünk ide. A repülőtérak kivételével építkozhetünk hitelbe is, de nem árt figyelni, hogy a gép által felajánlott épület mennyibe kerül! Ha ugyanis van elég hely, akkor például felhőkarcolóból felajánl 200-at, emi ugyebár 40 millióba kerül és egyből csödbe is dől a gazdaságunkat. Ha a felajánlott darabszám nulla, akkor az a helyzet, hogy az adott tartományban nincs hely az építkezésre (a tartomány infojában a USED AREA nagyobb, mint 100%). Mivel néhány repülőtér nagyszerű bevételeket biztosít számunkra, ilyen esetekben a legegyszerűbb egy-két körön keresztül 0%-osan kielégíteni a lakosság igényait. Rögton olvándoroi néhány tíz- vagy százezer ember és mindjárt lesz hely építkezni (azonkívül a 0%-os ellátással egy csomó pénzt is nyerünk és az olvándorolt embereket is rövidesen pótolhatjuk, mihejt visszaállítjuk 50%-ra a szükségleteket). Az építkezések természetesen növelik az adott tartomány értékét, az életszínvonalat és ugyan az építés negyedévében a kölkekezés miatt csökkentik a részvények értékét, de a következő körökben már nagyobb mértékben nő az éruk, mint addig. Néhány további lnto az épületekről:

Név	Ár/db	db/tartomány	bevétele/db
SKYSCRAP	200.000	200	5.000
AIRPORT	1.000.000	5	40.000
FACTORY	600.000	50	20.000
BARRACK	300.000	3	4.000
HOSPITAL	800.000	3	12.000
DEPOT	50.000	50	2.000

Adók (6)

(A 6. fázistól)

Innen lehet manipulálgetni az igazságszolgáltatást és négy adótipust (lakosság, katonák, repterek, depotok). Sok teteje nincsen a dolognak: ha az eredeti 32%-ot megpróbálnánk növelni, akkor az azt eredményezné, hogy a jónép néhány ezer tagja még adózás előtt korakat oldana és több pénzt vasztálnék vele, mint amennyit nyernének. Jobb, ha nem nyúlunk hozzá.

Ügynökök (3)

(A 8. fázistól)

Hathatós lépés a konkurrencia örületbe kergetésére, ha néhány mókás fickó talbérítésével törünk bersot az orra elé. A BUY AGENT ponttal bórálhetünk fel valamilyen feladatra szakosodott ügynököket, de itt is csak közspénzzel dolgozhatunk. Az ügynökök:

SABOTEUR: Az ellenség élelmiszarkészletét sommisátl meg, azaz olvándorlást okoz néla abban a körben, amikor bevetjük. 1 millió körül összegot kér a küldetésért.

KILLER: Ez egy nagyon jópota gyerek, aki 18 millió (l) körül összegért egy kisebb szakercét helyez el valamelyik konkurrens játékos hátában — már amennyiben fenn nem akad a testőrségén. A probléma csak azon a 18 millió van...

LIBERATOR: Ha valamelyik ügynökünk labukna a küldetésben, akkor azt a robotot küldhetjük a kiszabadítására (amíg az ügynök fogságban van, addig nem is kérhetünk olyan bevétezt, emi az ó szakterület).

THIEF: Tovaj, ó 2 millió körül összegért kirabelja valamelyik ellenfelünket. Sajnos nem tudjuk milyen mértékkel tonykadik, mert az ellenfeleink általában milliókkal tartoztak és így nem volt mit rabolni tőlük.

COMMANDO: Őket tartjuk a legjobbnak. Vízonylag olcsón (5-8 millió körül) felláztítjuk az ellenfelünk kiválasztott tartományát, ami azonnal a mi fannhatóságunk alá kerül.

Ugyanazt az ügynököket csak egyszer alkalmazhatjuk egy körben, viszont ha a testőrségünk (ld. később) foglyul ejtőne egy ellenséges ügynököt, akkor azt a CATCH AGENT menüponttal a saját oldalunkra állíthatjuk. Nem mintha erre különösebb szükség volna; néhány kommandó bevetésével gyorsan megnyerhetjük e játékokat.

Hadsereg (7)

(A 8. fázistól)

Egy másik módja az ellenséges tartományok bekebelezésének, ha szépen megtámadjuk őket. A 8. fázis előadásakor rendelkezésünkre áll a "hadsereg", ami kezdetben 4 tankból, 4 dzsliból, 1 repülőgépből és 4 légeihárító rakétából áll. A TANKS, JEEP, JET és ANTI AIR menüpontokkal további harceszközöket is vásárolhatunk (akár hitellel is), de az túlságosan költséges mulatság lenne: egy tank 8 millió, egy dzsli 3.2 millió, egy repülőgép 12 millió és egy légeihárító rakéta 14.8 millió eredetbe kerül. (De kér, hogy nem lehet eladni a már meglevőket...) Az ARSENAL menüponttal megnézhetjük a "sereg" pillanatnyi létszámát. A MANÖVER-ről (szép angol szó) mozgathatjuk a sereget, ami kész öröm, hiszen egy egységnyi manőver mindössze 8.5 milliócskába kerül... Ha pénzt fektettünk egy manőverbe, akkor a WAR pont választása után megadhatjuk, hogy melyik ellenséges tartományt akarjuk megtámadni. 64-en az egészen árdokos eredményeket szűlt: a csapataink ugyan nem támadtak meg semmit, de a program minden további nélkül megbelondult és össze-vissza kezdett számolni (például megszorozta százzal az összes játékos pénzt, aztán minden további nélkül 6-ról 11-re emelte a számítógép által irányított játékos pontjait, vagyis ő győzött). A GUARDS menüpont választása után foltozhatjuk a testőrségünket (kezdetben 10%), akik az ellenséges ügynökök sikorát hivatottak megakadályozni. A testőrség természetesen pénzbe kerül, aminek az alapja a lakosság által beszedett adó: a kezdeti 10%-os védelme az adók 1%-át omásztai föl, 20%-ra emelve már négyet és így tovább. Sikeres védelmet 80% fölötti testőrség biztosíthat, de így szintúgy all marad valami pénzünk az adózás után. Az elmondottakból talán kiderült, hogy a háberúsdí túlságosan költséges mulatság — sokkal egyszerűbb néhány kommandó kiküldésével elfoglalni az allontól tartományait.

Negyedévi zárás

Miután egy körben kiadtuk a parancsokat, a főmenü EXIT-lkon-jának választásával véget is ér a kör és megkapjuk a negyedévi zárást. Először a számítógép által irányított játékosok zárása jön, aztán a miénk. Először azokról a tartományokról kapunk értesítést, ahol a néposság kisebb, mint 50% (*Missing farm workers in <tartomány>*), aztán — ha voltak — az ügynökök

jelentik, hogy sikerült-e az akciót végrehajtaniuk (*Mission is failed/executed*), aztán megtudjuk, hogy éppen hány évesek vagyunk (lényegtelen), hány gyermek született (*x children born*) és hányan haltak meg (*x people died*), továbbá hányan vándoroltak be/disszidáltak (*x people went in/went off*). Ha a szükségletok kioldítását 50%-on tartjuk, akkor a születések aránya átlalában 20-25%-kal meghaladja a halálozásakat és mindig lesznek új bevándorlók is — ha csökkentjük, akkor elvándorlás kezdődik. Új tartomány megvásárlásakor/elfoglalásakor a túlnépesedett tartományainkból néhányan áttelapodnak az újba, amiről az *x changers are...* kezdetű mondat tudósít.

A "WEATER" folirat mutatja, hogy milyen volt az "Időjárás" (forrilo/"küli" (cool)/normal/warm/"a la la"), ami a bevándorlók mennyiségére van hatással, alatta azt látjuk, hogy mennyi "férőhely" van a földünkön (a szöveg mondjuk nem azt jelenti, de az érték ezt jelzi), a YOUR GAMEPLAY pedig azt mutatja, hogy hanyadik fázisban vagyunk.

A következő oldal a könyvelés, ahol a VIEW oszlop mutatja a tötelek mognevezését, COLLECT a bevételeket és VIEW a kiadásokat.

TAXES: A lakosság által befizetett adó.

BODY GUARDS: A testőrség zsoldja. Ez kezdetben mindig az adók 1%-a, de ha nőveljük a védelmet (ld. a 7. lkon GUARDS pontjánál), természetesen nagyobb lesz.

CREDITS: Ha kölcsönödtünk/kölcsönvesztünk pénzt, akkor itt látjuk az automatikusan befizetett/levont kamatokat.

DIVIDENDS: Osztolék. Mivel birodalmunk részvényeinek 10%-a a másik játékos kezében van, minden kör után osztalékot kell fizetnünk neki. Természetesen azt ő ugyanúgy fizeti, hiszen 10% részesedésünk nekünk is van nála. A kifizetett/kapott osztalék összege adja meg, hogy a DIVIDEND az adott körben negatív vagy pozitív tételként jelentkezik-e — természetesen az a jobb, ha negatívként, mert ugyan ez nálunk kiadás, de az azt jelenti, hogy a mi részvényáraink névkedéső nagyobb volt, mint az övé.

SKYSCRAPERS-DEPOTS: A hatféle építménytípus üzemeltetéséből bejött összjövedelem (illetve barakkoknál kiadás).

A TOTAL sor jelzi az összes bevételek és kiadást, a CARRYING OVER a múlt körből áthozott összeget, a BALANCE a kiadások/bevételek összegét, a MONEY pedig a pillanatnyilag rendelkezésre álló pénzösszeget.

Ezután kezdődik az új kör, illetve ha az automatikus ellátás be van állítva, akkor a program jelzi, hogy az hány százalékos és továbblépéskor automatikusan levonja a pénzünkből az annak megfelelő összeget. Ha túl nagy adósságot holmoztunk volna fel magunknak, akkor itt *Liquidationproblem...* kezdetű szöveg tájékoztat arról, hogy a hitelünk kimerült és a boszorzés csak a hitel határáig (vagy ha már azt is túlléptük, akkor 0%-ig) fog lezajlani. Természetesen ilyenkor a következő körben elvándorlás lesz.

A siker titka az, hogy a többioknél gyorsabban emelje a részvényárainkat, előbb érjük el a 8. fázist, azaz előbb kiúdhosszunk ügynököket a tartományai allan. A játék addig tart, amíg valamelyik játékos 18 tartományt szerez magának vagy a részvényára olári az 1 milliót. Ha a számítógéppel játszunk, akkor ez nem különösebben bonyolult feladat. A játék elején kapcsoljuk az automatikus ellátást 50%-ra, aztán egy ideig nem is kell semmit csinálnunk, csak az EXIT-et választgatni úgy 20-25 körön át. Eddigre egyrészt olárjuk a második fokozatot, másrészt összszedünk annyi pénzt, hogy megvegyünk egy olcsóbb tartományt (pl. *Sirtagot* a kolati részen). Ezt látva az ellenfél is vad vásárlásokba fog és hatalmas adósságokba veri magát. Így a részvényárai jóval elmaradnak a miénk mögött. Mi csak megfontoltan kövessük a földvásárlási mókát és ígyokozunk általában pozitívan teret a készpénzünket vagy csak kisebb adósságokat csinálni magunknak. A 4. fázis alérése után építközhetünk is: a legjobb bevételek a repülőterek jelentik, így ha pénzünk engedi, lehetőleg építsünk 15-20-at a tartományainkba és a végjátékban azok standard bevételek jelentenek nekünk az adók mellett (ha eleget építköztünk, meg is haladhatják az adók mennyiségét). Ezzel a módszerrel az ellenfélnél jóval előbb érjük el a háberúsdí fázist. Itt már csak néhány lázító kommandót kell kiküldönnünk és méris miénk a győzelem. Aki a győzelemnél valami fantasztikus endsequence-ro számítana (például: az allontól lassú tűzön történő plitása), az pont úgy fog csuklani, mint mi tettük: a program mindössze kiírja, hogy győztünk és hány körre volt szükségünk ehhez, aztán szépen kilövi a programot. Ennyi. (Még jó, hogy nem formázza is magát automatikusan! — CoVboy)

Összintán szölvé, olainto nagyon tetszett a SECOND WORLD, mert egy jól kiválogzott izgalmas játéknak lgerközött, ami talán még jobb, mint a SUPREMACY. Aztán játék közben egyre lohadt a lelkesedésünk, amint kezdtünk rájönni, hogy milyen rondkivül unalmas módszerrel lehet megnyerni: a SUPREMACY-ben legalább néha történt valami, de itt csak csandosen ásitöztünk és nyomkodtuk a "Yüz" gombot. A játék ugyan első látásra nagyon komplexnek tünik (ami egy stratégiánál abszolút nem hátrány), a probléma csak az, hogy a bonyolultságot inkább a sok felesleges információ és sallang sugallja. Az első győzelem után a játék a géppel, kimondottan unalmas, tehát valami izgalmas maximum több játékos egymás alloni küzdelme hozhatna — már amennyiben a program volna olyan szíves nem kifagyni. Így marad az Amiga-változat, ami nem fagy ki, viszont némol nyolvú. Mog vagyunk áldva ezzel a SECOND WORLD-dal... Mindenesetre az a véleményünk róla, hogy akinek tetszett a SUPREMACY, az ezzel is olóit majd egy két kellemes órácskát.

Johnny Reb II.

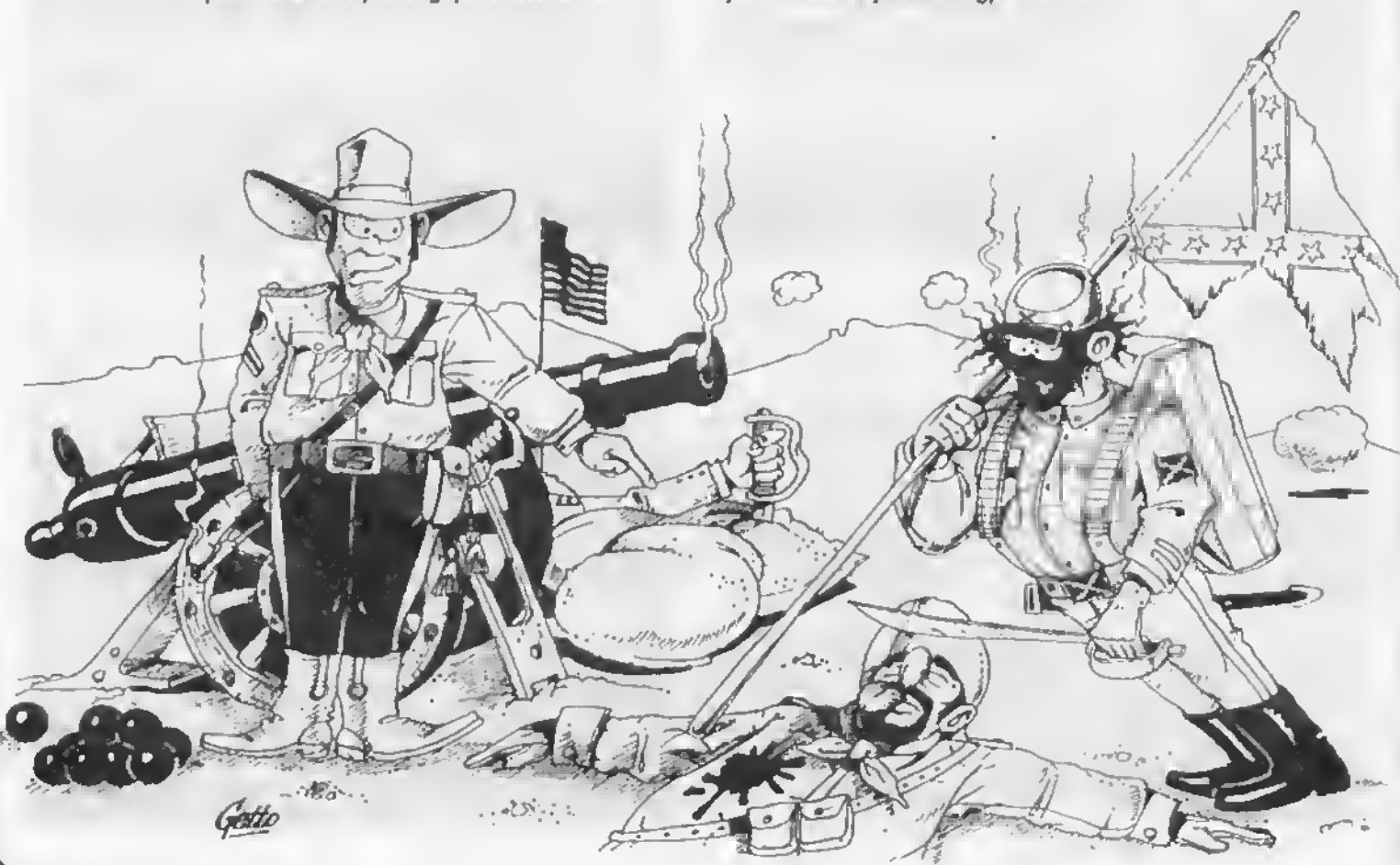
1861. éprillisének egy szép tavaszi vasárnapján az USA egyik déli államában levő Fort Sumter erőd helyőrsége arra ébredt, hogy körül az amerikai polgárháború. Illetve akkor ezt még nem tudták, mindössze annyit sikerült megállapítaniuk, hogy ez egy nagyon kellemetlen hely, mert itt lőnek az embarré. Ennek öröme néhány órási tűzpárba után azabad elvonulás fejében meg is adták magukat és a vidám déli csőcselék örömmel ünnepelhette a jónakian aratott első győzelmét. Ez az apróbb lövöldözés volt a nyitánya annak az eseményorozatnak, amely "Amerikai polgárháború 1861-65" címszóval vonult be a történelemlönyvekbe és — a II. Világháborút leszámítva — nagyobb véreldozatot követelt az USA lakosságától, mint történelmének összes háborúja együttvéve. A történészek később különféle ideológiákat febrilkáltak a konföderációba tömörült 13 déli állam és az északi államok céljait magyarázandó ("a déliek az iparosodottabb Észak gazdasági hegemoniájára ellen, az északiak pedig a rabszolgák felszabadításáért harcoltak") — pedig egész egyszerűen csak arról volt szó, hogy a két szembenálló fél uralkodó pénzügyi köröknek az érdekei ütköztek egymással és ebből kifolyólag a népüket betarángatták egy jó kis vérfürdőbe. A háború rendkívül nagy eredményeket hozott: Észak gazdasága nem nyomta el annyira Dél, mint a háború előtt (sokkal jobban elnyomta) és a rabszolgákat is felszabadították (minkefolytán sokkal rosszabbul éltek, mint azelőtt). Továbbá egy csemó stratégiai játék született, amelyek az összecsapásokban lgencsak bővelkedő háború nagyobb ütközetet delgozták fel. Ezek egyike a JOHNNY REB II. is.

Arról ugyan nem szól a fáma, hogy ebben melyik csatát játszhatjuk le, de ahogy a terep- és erőviszonyokat szemléljük ez a Bull Run palaknál lezajlott első összecsapás lehet. Ez volt a polgárháború első nagyobb csatája, nem sokkal Fort Sumter bevétele után. Az erőviszonyokra az a magyarázat, hogy kezdetben az északi államok nem igazán vették komolyan a konföderáció támadását és elnéző mosollyal szemléltek az eseményeket. A déliek azintén mosolyogtak és pusztán tréfiából elküldtek egy nagyobb sereget Washington irányába, hogy tudatesítsák a konkurenciával: ők teljesen komolyan gondolják ezt a lázadást. Erre már az északiak is idegesek lettek és sabtében összetákoltt seregükkel a Washingtontól kb. 20 kilométerre levő Bull Run patak híjánál akarták megállítani a déli sereget. A főváros újjazdagjal szépen ki is kocsikáztak a környező dombokra, mert negyszerű hétvégi mulatságnak ígérkezett, hogy unalmas partik helyett egy lgazi csatát szemléljenek, mikor is Észak dicső tlat minden bizonynyal alaposan megleckéztetik a pimasz délieket. A létvényosság valóban negyszerű volt: az északi hadsereg katonái addig gyekrebben fogtak sátapálcát, mint puskát, és lovat vagy égyút is esetleg festményeken láttak azelőtt — ebből kifolyólag az amúgy is túlerőben levő déliek péppé verték az északiakat — de végül is ez már nem tartozik szorosan ide... Késő elkalandoztunk a történelem zavaros vizelre, de most már igyekszünk a játékleírásra koncentrálni:

Bejelentkezés után az alábbi manúból választhatjuk ki, hogy az eredeti állapotot át akarjuk-e szerkeszteni vagy indítjuk a játékot.

1. EDIT BATTLEFIELD: A csatamező átszerkesztése.
2. SELECT TROOPS: A csapatok kezdeti paramétereinek állítása.
3. SELECT POSITIONS: A csapatok kezdeti pozíciójának állítása.
4. SELECT RESERVE: Az utánpótlás beállítása.
5. CHANGE CONTROLS: Az irányítás illetve a színek állítása.
6. SAVE/LOAD: A beállított paramétereknek megfelelő kezdő helyzet kimentése.
7. PLAY GAME: A játék indítása a jelenlegi paraméterekkel.

Mivel a szerkesztő használatához nem árt megismernedni néhány dologgal, kezdjük rögtön a játékkal (az eredeti beállítások szerint). Indítás után egy újabb menüt kapunk, ahol az első két ponttal kiválaszthatjuk, hogy egy vagy két játékos játszik-e a játékkal, a következő két ponttal visszaállíthatjuk a szembenálló felek eredeti paramétereit (csak akkor van értelme használni, ha a szerkesztővel állítottuk őket), az ötödikkal pedig visszaléphetünk az előző menübe. Ha egy játékost választottunk, akkor ezután ki kell választanunk, hogy az űnő vagy a Konföderáció csapatát akarjuk-e irányítani. Mivel az utóbbiak a csata elején kb. háromszoros túlerőben vannak, nem túl nehéz győzni velük — a negy stratégia tehát nyilvánvalóan a jenkiket fogja választani.



Közelkzik a nehézségi fokozat beállítása, amelyek teljesen azélsőségesek: az '1' billentyűvel "legnehezebb", a '3' mal pedig a "legkönnyebb" fokozatban fogunk játszani. A szerzők talán álmosak lehettek programozás közben, mert a listából kifelejtették a '2'-vel indítható középső fokozatot, amit a többiből kiindulva esetleg "lognormálisabb"-nak nevezhetők volna. A nehézségi fokozat a stratégiák Achillas-sarka: néhánynál úgy oldják meg, hogy a fokkal az számítógép által irányított játékos lépéseinek intelligenciáját lehet állítani — ez nem valami jó eljárás, mert ha csak nehézségben lép normálisakat a gép, akkor a többi fokozat azoknak való, akiket boldoggá tesz az a tudat, ha mondjuk egy négyhónapos csacsomót legyőzhetnek sekkben; a másik általános módszer pedig az, hogy "nehéz"-ben ugyanazt az egységet mondjuk háromszor akkora aróval lehet leküzdeni, mint normál esetben — ezt az eljárást viszont idagastónak tartjuk, mert a játék szempontjából teljesen illogikus, másrészt — a saknál maradva — kb. olyan, mintha mondjuk a fehér bábukat mindig csak harmadszorra lehetne leűni. A JOHNNY REB II-nél a nehézségi fokozat állítása viszont egy teljesen eredeti, nagy-azérú ötlet alapján történik, amit még egyetlen más stratégiában sem láttunk (sajnos...):

- ha könnyűben kezdjük a játékot, akkor a játék a hagyományos módszer alapján zajlik: alóször lépünk mi, majd miután az összes egységnek kadtuk a parancsokat, a 'C' billentyűvel betegezzük a kört: a csapataink végrehajtják a parancsokat és a számítógép csapatot következnek;

- ha a középső fokozatban indítottuk a játékot, akkor nincs alkülönítve a parancsfázis és a végrehajtási fázis: a csapatok természetesen az allentől is) folyamatosan hajóik vágva az (utoljára) megadott utasításokat, ha valamelyiknél más parancsra van szükség, akkor a szokásos módszerrel megadhatjuk és az azonnal eszerint is fog tánykedni. Ez az 'online-űtközet' egyrészt nagyon pergóvé teszi a játékot, másrészt mag jóval kevesebb gondolkodási időnk van a parancsok kiadására;

- a nehéz fokozatban ugyancsak online-csata lesz, de itt egy további dőlés is lesz: csak azokat az ellenséges csapatokat látjuk, amelyekkel csapataink éppen harcolnak, illetve előrelük magukat azzal, hogy tüzelnek ránk.

A fokozat kiválasztása után megjelenő képernyőt három részre lehet osztani: a legnagyobb részt a játékképernyő foglalja el, ami a csatamező aktuális részének nagyított képét mutatja; a jobb oldali ablak parancsfázisban a parancsok kiadására, végrehajtási fázisban eredményjelzőként szolgál; az alsó sor pedig normál esetben üzenetorkánt, parancsfázisban az aktuális egység infajaként működik.

A terep

A játékképernyő jelöléssel semmi újdonságot nem hoznak annak aki valaha is játszott már stratégiál játékkal. A tereptárgyak (mázó, út, ardó, hegység, patak) egyértelműek. A csatamező közepén húzódo patakon (vagy inkább folyón) átvázotó hídak védik az északi csapatok, de az északi és delli részen levő gázlókon (kb. három pozíciónyl szélességben a képernyő szélétől) is át lehet kelni rajta bármilyen egységgel. A delli stratégia szerint a centrum a hídon próbál áttörni, a jobb- és a balszárnny pedig az északi és delli részen levő gázlókon. A többi tereptárgy az egységek mozgásának gyorsaságára van hatással, az előbbi szabályok szerint:

- mazon vagy az úton haladnak a legjobbban az egységek, a legjobbat az utánpótlás, a legkavesebbet természetesen a tűzéség láthat egy körben;

- az ardó (a csatamező északnyugati részén és az északiak oldalán, az úttól délre) a harmadára csökkenti a csapatok sebességét és ide nem lehet lovassággal vagy tűzéséggel behatolni (az ilyen típusú csapat magall előtte). A csapatok természetesen nem tüzelnek az ardó másik oldalán levő ellenségre, kivéve akkor, ha mondjuk egy gyalogsági alakulat az ardóban van, az ellenség pedig nyit terepen.

- a dombok a felére csökkentik az egységek sebességét, de bármilyen alakulat keresztülhaladhat rajta.

- a házak (sárga alapszínű négyszögek a híd környékén) egyrészt akadályként, másrészt fedezékként is szolgálnak. Házon csak gyalogos alakulattal tudunk keresztülhaladni, de bármilyen alakulattal egy ház mögé helyezkedve, védve leszünk a tüzeléstől (a házak legjobb felhasználása az, ha

gyalogságot helyezünk al bonna védelemben — így elég nehéz lesz onnan őket kivenni).

A játékképernyőben levő részt a joy mozgásával scrollozhatjuk a kívánt helyre, de a 'G' billentyűvel behívhatjuk a csatamező térképét (pontosabban csak a 90%-ének térképét, hogy teljesen áttekinthessük a helyzetet. A fehér négyzettel saját csapatra klikkelve megkapjuk az infóját és új parancsot adunk neki, de allanséges csapatról is kérhetünk infót a morái és a lőszér kválával).

Parancsok

Ha saját egységet választottunk, akkor a jobb oldali ablakban megjelenik a lehetséges parancsok listája, továbbá az, hogy jelenleg éppen milyen parancs van folyamatban. Két esetben nem adhatunk parancsot az egységnek:

- ha az ellenség szétverte és menekül (BROKEN, CANNOT RALLY). Ilyenkor egy darabig keleti (illetve delliak esetén nyugati) irányban lépnek az egység, majd nemsokára magall és ismét lehet parancsot adni neki;

- ha közelharcben áll valamelyik ellenséges csapattal (IN MELEE). Ez olyankor lehetséges, ha allérenyomulás közben az egyik csapat egy ellenségesbe ütközik. Az új parancs kiadásával várni kell a következő körig.

Az első három ikon minden alakulathal ugyanaz. A két úras ikon közül az első a CONTINUE, azaz a csapat folytatása azt, amit utoljára csinált (például haladjan tovább a megadott cél felé (MOVING) vagy folytassa a tüzelést (FIRING)). A második ikon a CANCEL, azaz hagyja abba, amit csinált — az állapota STILL lesz (nem csinál semmit), de ezt a parancsot teljesen felesleges használni, egyszerűbb inkább egy új parancsot adni a régiének. A további ikonok:

ADVANCE: mozgás. Választása után ki kell jelölünk azt a helyet, ahova az egységet át akarjuk mozgatni. A mozgás addig lesz aktuális parancs, amíg meg nem érkezik a kijelölt helyre. Ha valamilyen akadályba ütközik közben, a parancs akkor is ugyanez marad, csak éppen nem halad tovább. A terepnél már volt szó az egyes csapatpusoknak akadályt jelentő dolgokról, de akadályt jelent a többi csapat is (ebből következően nem lehet két egység ugyanabban a pozícióban). Gyalogos egységeknél a mozgás kiválasztása után egy ADVANCE FIRE kérdést kapunk. Ha YES-t választunk, akkor a gyalogság allérenyomulás közben tüzel is az ellenséges célpontokra — de csak akkor, ha belabotlik llyanakbo természetesen llyankor a haladás lassabb lesz).

FIRE: Tüzelés. Supply Wagonnal nincs. Tulajdonképpen csak akkor kell megadni egy alakulathal, ha az aktuális parancsuk mozgás volt és azt még nem fejezték be. Egyébként — ha nincs mozgási parancsuk — az egységek automallkusan tüzelni kezdenek a lehetséges ellenséges célpontokra. Így tehát a három harcoló alakulathal csak a megfelelő helyre kell mozgatni és azok maguktól harcba lépnek, ha erre lehetőség kínálkozik. Ha mégis direktbe adjuk ki a tüzelés parancsot, akkor ugyan mag kell adnunk a célpontként szolgáló alakulathal is, de ez nem sok vizat zavar: az egységek ugyanis maguk fogják eldönteni, hogy több célpont esetén kire lőnek (egyébként jól csinálják, mert általában összpontosítják a tüzet egy alakulatra). A tüzelésnek akadályt jelentenek a házak, illetve a többi (akár saját) alakulathal — llyankor az alakulat nem fog lőni. Nem lehet például egy lovasság mögött alhelyezkedő tűzéséggel lőni a lovasság másik oldalán levő ellenfelet, viszont — ha szabad a kilátás mindentel — akkor a lőlrány 360 fok (nincs llyen marhasá, mint egyes stratégiáknál, hogy csak 8 irányban lehet lőni). Ebből adódik, hogy a siker titka az, hogy az ellenfélre olyan pozíciót kányzarítsunk, amikor ő minél kavesebb csapatával tud tüzelni a moinkra, miközben mi minál többet az ővalra. A legnagyobb lőtávolsága (kb. 8-t0 pozíció) természetesen az ógyúknak van (azon belül is a nagyobb kaliborűeknek), azután következnek az ismétlőpuskák (Rifle) felszerelt gyalogság, a muskétákkal (Musket) felszerelt gyalogság és végül a karabélyokkal felszerelt lovasság. A tüzeléssel kapcsolatban még megjegyzendő, hogy a csapatok nem fognak lőni az ellenfélre, ha alfogyott a lőszérük; llyenkor egy Supply Wagonnal fel kell tölteni őket. Lőszárhány egyébként nem sűrűn szokott előfordulni: a csapatok loglálják a lőszert a házak mögött, a lőszérük kiadása és a lőszér állallában a játék végét is ér.

CHARGE: Feltöltés, csak lovasságnál és gyalogságnál van. Feltöltésnél a szétvont alakulatok újrészervezhetők, célpontnak egy olyan helyen álló Supply Wagonot kell megadnunk, ami nincs ellenséges alakulat közelében és itt egy kicsit növekszik az alakulat STRENGTH-értéke. Ezt az opciót abszolút nem használtuk, mert a játék elején a gyenge csapatokat is harcoltunk kell a déliek túleraja miatt, később meg felesleges ilyen marhaságokkal húzni az időt.

DIG IN: Csak a gyalogságnál van. A parancs kiadásakor az alakulat az adott pozícióban beássa magát és rögtön a FIRE lesz az aktuális parancsa. Beássa egy gyengébb gyalogság is sikerrel verhető vissza egy erősebb ellenséges alakulat támadását, azaz időt nyer addig, amíg erősítés érkezik. Mivel az északi stratégia alapvetően defenzív, nekik kell beássa tartani a gyalogságukat.

Info

Ha van aktuális alakulat, akkor az alsó sorban megjelenik az infója is. Ez első látásra egy párhuzamos időzésekben levő kakadura emlékeztető, de rövid elmélkedés után sikerülhet rendet teremteni a színek borzasztó kavalkádjában:

Az info alsó ablakában látjuk az alakulat típusát. Ez lehet gyalogság (Infantry), lovasság (Cavalry), tüzérség (Artillery) vagy utánpótlás (Supply Wagon). Az ablak színe az alakulat minőségére utal, ami lehet zöld (GREEN, újoncok), sárga (SEASONED, időszakos), lilá (REGULAR, sorállomány) vagy vörös (VETERAN, hercegzett). Egy veterán alakulatot például nehezebb megfutamítani, mint mondjuk az újoncokat, valamint két azonos erejű csapat összecsapásakor a jobb minőségű körül ki győztesen.

A második ablakban látjuk az alakulat fegyverzetét. Ez gyalogságnál lehet utántöltő puská (Rifle) vagy muskétá (Musket), lovasságnál kareboly és szabtya (Calibre/Sabre), tüzérségnél pedig 6 és 12 fontos, illetve 3 collos ágyú (6 lb Smoothbore, 12 lb Napoleon és 3" Rodman). Az utánpótlásnál is jelöl a program fegyvert (muskétát), de az utánpótlás nem harcol és nem is védekezik.



▲ Olcsó prédának kézzel az óvatlan tüzérség

A STRENGTH színe mutatja három fokozatban az egység erejét (zöld/sárga/vörös). Ez értelemszerűen a hatékonyságát is jelöli. Gyalogosoknál és lovásoknál ennek közelharcban és tüzelésnél is szerepe van: egy zölddel jelölt gyalogság nyugodtan megsemmisít veszteség nélkül egy piros lovasságot. Azonos erejű alakulatok összecsapásánál általában mindkét fél egy lokoattal gyengül és a közelharcból az körül ki győztesen, ott a többi alakulat jobban támogatott tüzeléssel (vagy védelemben volt). A tüzérség ereje csak a tüzelésre von hatással, közelharcban egy zöld tüzérséget is megsemmisíthet egy sárga (vagy akár piros) gyalogság vagy lovasság, ha jó vagy közepes a morálja. A MORALE az erőhöz hasonló színekkel mutatja az alakulat morálját. A morál szintén a hatékonyságot mutatja: azonos minőségű és erejű ellenselek között a jobb morállal rendelkező lesz a győztes.

Az AMMUNITION a lőszer mennyiségét jelzi piros/sárga/zöld fokozatokkal. Míg volt szó róla, hogy a lőszer általában egyetlen

egységnek sem fogy el a játék során, de annyi még megjegyzendő, hogy a jobban ellátott csapatok többet tüzelnek egy körben. A morál és a lőszer kivételével az ellenséges csapatokról is kérhetünk infót.

Taktika

A játék pontozásos alapvetően zejlik. Mindkét fél 2-3 pontot kap, ha sikerül visszavernie vagy meggyengítenie az ellentél valamelyik alakulatát és 7-11 pont jár egy ellenséges alakulat megsemmisítéséért. Ezentúl a déliek 100 pont előnnyel kezdenek és további 25 pontot kapnak minden egyes alakulatért, amely elérik az északiak "tárfelének" jobb oldalát (ez talán a bekerítést jelentheti). A játék az északiak győzelmével ér véget, ha a déli csapatoknak legalább a 90%-ét megsemmisítik, és a déliek győzelmével, ha a déli csapatoknak legalább az egyharmadával elérték a csatátér túloldalát vagy megsemmisítették az északiak addig beérkezett csapatainak legalább a 90%-át. Mivel a déliekkel játszva a számítógép ellen még egy átlagos játékos is simán nyorhat a 16-18. körre (akár anélkül, hogy egyetlen csapatot is bavinne), a játék igazán csak akkor lesz izgalmas, ha az északiakat irányítjuk a számítógép ellenében.

A játék kezdetén a déliek jó háromszoros túlerőben vannak: a gyalogság tekintetében 14:6, lovasságnál 7:2, tüzérségnél 5:1, utánpótlásnál pedig 3:1 arányban alakul az erőviszony a jövőnkre. Így tehát az északiaknak időt kell nyerniük addig, amíg a csatátér keleti részén levő úton beasíroznak az erősítésük (a déliek nem kapnak erősítést):

- 1 gyalogság alakulat a 7., 10., 15., 19., 20. és 22. kör elején;
- 1 tüzérség a 17., 24. és 30. kör elején;
- 1 lovasság a 26., 28., és 32. kör elején
- és 1 Supply Wagon a 9. körben.

A déliek szárnyal az északi és déli részen levő gázlókon szándékoznak átkelni, a centrumuk pedig a híd felé tör. A változatos kedvéért a program variáltni szokta a déli csapatok elosztását a centrum és a szárnyak között, de általában az előbbi két alapul érvényesül:

- a centrumban a sarog 50, az északi részen a sarog 40 a déli részen pedig a sarog 10%-a tör előre, vagy
- a centrumban a sarog 40, a szárnyakon pedig 30-30%-o témad.

A déliek oszlopban menetelnek a cájuk felé, az északiak pedig az igen elterjedten alkalmazott "bémésködő turistacsoport"-hadrendben várják őket. Először is a felállást kell módosítani.

Északi gázló: Ide vonjuk le a lelyőponton és dombokon beásott két gyalogságot, kb. két pozíciónyira a tolyától, és ássuk be őket egymás mellett. Így az élen haladó két északit a tüzelésükkel már az étkelés előtt meggyengítik, majd összecsapásnál legalább kettőt megsemmisítenek és a mögöttük jövőket is tartják egy darabig. Egy idő után mindkettőt szétverik és kelet felé menekülnek, de ezzel már nyertünk annyi időt, hogy a 7. és 10. körben érkező gyalogsági utánpótlást elindíthassuk erre felé, amelyek majd megakadályozzák, hogy egyetlen déli is előtérje a keleti oldalt.

Déli gázló: Itt ugyancsak két beásott gyalogsági egységgel fogjuk tartani az ellentelet. A gázló előtt már van egy gyalogos beássa (ezt küldjük két pozícióval déli és ott ismét ássuk be), de még küldjük le a keleti részen levő erdőben beásott gyalogost is. Ha a déli sarogból csak 4-5 agység tör előre, akkor elegendő ez a két gyalogos mellé azt a lovasságot is, ami a játék elején a hídól keletre áll. Híman talán nem lesznek elegendő, hogy feharsák a délieket, de 7-8 darabot így is kinyírhatnak. A déli részre felesleges utánpótlást küldeni a beérkező erősítésből, mert legalább 6-7 lépésre van az érkezési helytől és úgysom érnék idejében oda;

Centrum: Itt a híd körül logunk sündisznóállást kiépíteni. Először is vonjuk vissza a déliek előtt álló lovasságot a hídól déli nyugatra levő ház alá, a hídól keletre álló lovassággal lépünk a híd keleti részéhez, a dombokon álló tüzérséget pedig hozzuk le a ház felé. Mivel a déliek oszlopban nyemulnak előre, az első részeket már addigra nagyon meggyengítettük, mire egyáltalán elérik a hídát. Mivel a hídon egyszerre csak egy egységük tud áthaladni, a híd előtt össze fognek torlódni és mindig csak 1-2 egységgel lóhatnak, míg mi legalább 3-4 alakulattal (kétjük egy tüzérséggel) lehetünk rájuk. A túlponton maradt egy gyalogos- és lovasságotot valószínűleg elvesztjük,

de ezzel a védokazéssel annyi időt nyerünk, hogy a 15. köről érkező erősítés (az alsó két gyalogost elküldtük északra) még bőven ideérjen.



△ Az én védelmem a legszobbb a világon!

Még néhány tanács:

- Ha a déliek a tűzérőseget hozzák legelől, akkor célszerű bármilyen erőjű egységgel megrohmozni, mielőtt még nekilátna lödözni és kifüstolna bennünket — úgy semmi esélyünk nem lesz, közelharcban viszont könnyen megsemmisíthetjük.
- Ha egy egységünket szétverték volna, akkor 1:2 körön keresztül magától visszavonul. Ez általában a gázlóknál védőköz csapatoknál szokott előfordulni. Miután a csapatot ismét irányíthatjuk, ássuk be ott ahol van, ha gyalogság, vagy adjunk neki FIRING parancsot, ha lovaság — így az őt körgető ellenfelet esetleg még szétlőheti, mielőtt elérné.
- Az utánpótlást szállító kocsik könnyű prádai bármilyen erős egységű csapatnak.

A szerkesztő rész

Az előbb ismertetett recept alapján valószínűleg senkinek sem okoz majd gondot, hogy győzedelmesen kerüljön ki a számítógép ellen vívott útközből. Viszont ha két azonos köpesséű játékos játszik egymás ellen, akkor nem valószínű, hogy a délieket irányító félnek bármilyen nehézséget okoznának az északiak. Ilyen alkalmakkor nem árt a történelmi állapotnak megfelelő kezdeti paramétereket egy kicsit átállítani. Erre szolgál a főmenü többi pontja:

EDIT BATTLEFIELD: Ebben a pontban akadályokat helyezhetünk el a terepen. Először ki kell választanunk, hogy új házat ('H'), koritást ('F') vagy felat ('W') akarunk-e telepíteni, majd a számbillentyűkkel kiválaszthatjuk a megfelelő elemű részt. Házak az eredeti terepen is vannak, szóval azt nem szükséges magyarázni — a koritások a mozgást akadályozzák (a tüzelést nem), a talak pedig ugyanúgy működnek, mint a házak, viszont kisebb fodorókat (illetve tüzelési akadályt) jelentenek. Az 'R' megnyomásával loszedhetjük a kijelölt

objektumot a torkópról, az 'E'-vel (majd az 'A'-val) pedig visszaléphetünk a főmenübe. A program előbb Y/N megerősítést kér a változtatásokra (utóbbi esetben az eredeti állapot marad).

SELECT TROOPS: Itt írhatjuk át a csapatokra jellemző paramétereket (mivel a morál és a lőszár kezdetben minden egységnél maximális, azt természetesen nem). Először ki kell választanunk, hogy dől vagy északi csapatokat akarunk-e módosítani, aztán megjelenik az összes résztvevő alakulat listája. 'C' megnyomása után sorban átirhatjuk az egység infoit, 'B'-vel töröljük az egységet. Az aktuális egység infoja az alsó részen látható: az első a név (alapállapotban csak egy sorszám), utána következik az alakulat típusa (Infantry/Cavalry/Artillery/Supply Wagon), alatta a minőség (Green/Seasoned/Regular/Veteran), végül pedig az alakulat fegyverei módosíthatjuk. Az infoablak jobb oldalán látjuk azt az ikont, amivel a program az adott alakulatot jelzi, mellette pedig egy számot: ez a harcértéket jelölő érték, amit az alakulat minőségéből és fegyverzetéből számol a program. Egy veterán, puskával felszerelt gyalogság harcértéke 13, míg ugyanez újonccal csak 5. A csapatok harcértékének az összege a képernyő jobb felső sarkában látható. A lista végén van néhány üres hely: ide szükség szerint új csapatokat febríkáthatunk.

SELECT POSITIONS: Itt írhatjuk át a csapatok kezdőpozícióját a játék elején. Először megint ki kell választani, hogy melyik oldal csapatait akarjuk módosítani, aztán a tűz gomb megnyomása után a program a csapatok listájában levő sorrend alapján sorban mutogatja az egységeket. A kurzor mindig beáll az aktuális sorszámu egységre és 'R'-rel loszedhetjük a torkópról, majd — miután a kurzort a kívánt kezdőpozícióra mozgattuk — 'tűz' gombra ismét visszapakolhatjuk. 'N' megnyomására a következő egységre ugrunk, 'E'-vel visszalépünk a főmenübe, 'G'-vel szüntetjük de ezzel azt is jelazzuk a programnak, hogy a következő egységet már nem kell elhelyezni a térképen (vagyis az innen következők már erősítésként fognak érkezni, a következő menüpontban megadottak szerint).

SELECT RESERVE: Itt a két fél utánpótlását szabályozhatjuk, vagyis azt állíthatjuk be, hogy az egységek melyik körben érkezzenek meg a csatamezőre. A felső részen az ON AT START felirat mutatja, hogy a játék kezdetén hány alakulat van a csatamezőn, a RESERVES pedig az utánpótlásban érkezők számát jelöli. Alul az aktuális egység infoja látható, az egységek között az 'N'-nol lehet lapozni. Az ENTRY TURN felirat jelzi, hogy az egység mikor érkezik (ha AT START, ekkor már kezdéstől ott van), ha nem megfoglaló, akkor 'C' megnyomása után átirhatjuk (a kívánt kör számát kell megadni, a kezdéshoz nullát). Ha a csapatok listáját módosítottuk ebben vagy az előző pontban és valamelyik csapatnak nem adtunk meg sem kezdőpozíciót, sem érkezési időt, akkor a játékok nem is tudjuk elindítani: a PLAY GAME után a program jelzi, hogy nincsenek beállítva a szükséges paraméterek.

CHANGE CONTROLS: A CHANGE KEYS pont használatával átirhatjuk az irányítóbilientyűket (ha valakinek nem felel meg a joy, vagy szűrja a szomét a Spectrum-romantikát sugárzó O-P-Q-A-SPACE). A CHANGE COLOURS használatával pedig a program által kínált lehetőségek alapján átállíthatjuk a terop és a két ellenfél csapatainak színeit.

SAVE/LOAD: Ez egy sima I/O-menü, amelyben kiválaszthatjuk az adathordezt, játékokat tölthetünk, kimenthetünk/betölthetünk egy átszerkesztett csatamezőt.

Hát körülbelül ennyit lehet összehordani a JOHNNY REB II-ről — a többi már a leendő hadvezérek dolga. Őszintén szólva a játék nagyon tetszett nekünk, mert ározható rajta az a törekvés, hogy a szerző az "egyszerűségben a nagyszerűség"-alapon készítették, azaz megpróbálták kiküszöbölni a hagyományos stílusú stratégiák azon hátrányait, amelyek a szélesebb közönség előtti elterjedésüket akadályozták. Nevezetesen:

- a játékból kifolyottak a tomérdek adatot és kapcsolatot, ami általában az ilyen típusú játékok velejárója (ld. például STORM ACROSS EUROPE) és a lelkünk esetleg örthetlenné tették a játékokat. Pontosabban nem kifolyottak, hanem egyszerűsítették, illetve nagyrészt "elrejtették" a programban;
- a kezelést a lehető legogyszerűbb módon oldották meg;
- a stratégiák egyik legnagyobb hátránya a lassúság, ami az akcióhoz szokott játékosnak majdnem mindig az unalommal egyenrangú. Az egészen eredeti nehézségi fokozatokkal viszont a játékokat sikerült porgóvá tenni (egy pont a gép ellen nem szokott tovább tartani fél óránál), így közvetlenül a vesérnapl obéd elkészülése előtt is lehet vele monni egy kört;
- mivel egy stratégiai játéknál a játékos előbb-utóbb ki tudja csalezni a számítógép túlzottan egysíkú "gondolkodását", az igaz az, amikor két játékos játszik a játékkal. A szerkesztő segítségével bármikor kreálhatunk olyan felállást, amikor az esélyek egyenlőek. Most ez úgy hangzik, mintha bárkire is rá akarnánk tuktálni a játékokat. Ez tévöl álljon tőlünk, de abban szinte biztosak vagyunk, hogy aki szeret sakkozni, egy játéknál nem tartja követelménynek azt, hogy iohosszon lőni és nem vágyik ismétlenül fél képernyőt betöltő sprito-okra, az a JOHNNY REB II-vel is elég jól fogja tölteni az idejét. A játék egyébként teljes egy filából áll, tehát a kazettés 64-esek is megpróbálhatnak Grant tábornokot játszaní kicsiny szobájukban.

Doomdark's Revenge

Az előző számunk LORDS OF MIDNIGHT-leírását valami olyan kóttól fordultattal fejeztük be, hogy a közeljövőben feltétlenül csinálunk egy leírást a folytatásáról, a DOOMDARK'S REVENGE-ről is — de azt azért nem gondoltuk volna, hogy ilyen gyorsan rátekéntünk, nemde? Nem boj, az ilyen kellemetlen meglepetések teszik boldogtalanná az életet. Mielőtt még baleségnékné a leírásba, adózzunk egypérfára néma tüsszögéssel Mike Singletonnak, a szerzőnek. A trilógia második részét megnézve ugyanis rendkívül szembetűnő, hogy a derék Mike úgy fogott neki a II. rész megírásának, hogy előtte jónéhány partit lenyomott a LORDS OF MIDNIGHT-tal (a továbblakban az egyszerűség kedvéért LOM), majd ezután az összes hiábát vagy nehézkes megoldást, ami csak felülhírt volt benne, kijavította vagy lényegesen célszerűbbé tette. Teljesen megálapod, de úgy látszik, hogy nem csak a bankszámláját akarta gyarapítani egy sikeres koncepció ismételt feldolgozásával, hanem az is érdekelt, hogy a II. rész jobb legyen, mint az első! A játék mindazonáltal teljesen a LOM-ban megismert majomszerű módszerre épül, ezért a leírását is az előző számunkban megismert LOM-leírás alapján készítettük el és egy csomószor visszautalunk rá.

Először is a kerettörténet, amit a LOM-hoz hasonlóan egy Singleton-novella formájában kaptak meg az eredeti játék vásárlói. A történet ott indul, ahol a LOM befejeződött: Luxor, a Holdherceg vezette szövetség véres háborúban végül is győzelmeskedett az ördögi Doomdark felett és általános eufória közepette nevezett felfüggesztett királyi állásából, valamint egy igen magas fára. A világméretű természetesen nagy ünnepség követi, aztán mindenki szépen elmot haza. Corleth, a Holdherceg Fey fajtához tartozó szövetségese, a hadjáratban elesett Lord of Dreams örökbe lép: a Dreams erődség uraként Midnight Fey lordja lett és uralkodását rögtön azzal kezdte, hogy fogadást adott Luxor tisztáinak. Dreams erődjébe érkezett vissza Morkin (Luxor fia) is, aki egy kicsit távol esett a hadjárat fő eseményeitől, mert azzal töltötte az idejét, hogy a Doomdarktól ellopott Jégkoronával menekült az őt üldöző hadseregek elől. A feles új és nagy ünnepség idején azzal töltötte, hogy Corleth lányának, Terithnek bizonygatja, hogy a győzelem Doomdarkon csakis az ő fénykedésének köszönhető és egyébként esős napokon is az asztal alá issza a szövetség egyesített haderejét. A nemes lélek ezzel természetesen elnyeri Terith elzárát, aminek természetesen esküvé is lesz a vége. A nagy boldogság nem tart túl sokáig, mert Morkint éjszakáként állandó lidércnyomás gyötri: álmában állandóan egy gyönyörű nő jelenik meg (Shereth, a Szivrabló), akinek eseményét nem sokára hatalmas veszéllyel sikerül összekapcsolnia — így tehát felkerekedik, hogy ismét egyedül számoljon le vele. Shereth, a Szivrabló a Midnighttől északra elterülő Jégbirodalom leg hatalmasabb úrnője, továbbá a nőhal Doomdark egy északon tört látogatásának gyümölcse, aki annak idején azt javasolta a Jégbirodalom akkori úrnőjének, hogy a szokásos napi eszmecsere a világ dolgairól éjszaka is folytassák. A zéró ajtók mögött folyó megbeszélésekről a Raport Hersona Hírügynökség mindössze annyit szivároztatott ki, hogy fontos államközi szerződések történtek: a tárgyaló felek "együttműködésének" eredményeként megszűnt a gonosz varázslatok kétoldalú növekedésétől szülő egyezmény, valamint (valamivel később) Shereth. A kicsi lányban összegződött a szülők gonosz hatalma: már gyermekkorában is felülműködtek voltak azok a huncut tréfái, amikor kicsiny pallokat helyezett el nevelői hátában. Később — máig is tisztázatlan körülmények között — átvette a hatalmat a Jégbirodalom felett és ebből minőségében igen-igen rossz hangulatba került, amikor meghalotta, hogy a papát meglicsérték Midnight földjén. Természetesen bosszút forrt: az ő varázslata csalta azt a marha Morkint egyedül a Jégbirodalom földjére, majd miután szépen otlogotta, újabb varázslatokkal halmozta el. Melettség Morkin már jó úton halad a teljes megőrülés felé és Shereth tervei szerint nem sokára már ebbe az állapotba kerül, hogy ő vezethesse a Jégbirodalom egyesült seregét elpusztítására... A grandiózus terv híre persze eljut Midnight földjére is, ahol Luxor az eddigi tapasztalataiból kulve úgy dönt, hogy a legjobb védekezés a támadás lesz: emig Corleth megszervezi Midnight védelmét, addig ő Rerthen a Bócs társaságában északra lovagol, hogy szövetségeseiket keressen a Jégbirodalomban, kiszabadítsa a fiát és lehetőleg még a saját földjén semmisítse meg Shereth csapatait. Terith is felkerekedik, hogy megpróbálja megmenteni újdonsült férjét. Itt kezdődik a játék.

A helyszín

Mim a mellékelt térképecske is mutatja, a Jégbirodalom térképe elég kicsiny: mindössze két-három ezer helyszínnel több, mint a LOM-é, szóval ezen a 6.200 helyszínt alig meghaladó nagyságú helyen valószínűleg klausztrofóbia fog győzni minden játékost. Sejnös a tartományok elosztásánál Singleton eltört a LOM-ban használt módszertől: nagyon kár volt megváltoztatni azt, hogy a helyszín neve a tartomány nevére és a terep/helyszín típusára utal, továbbá a tartomány nevét viseli a lordja is. Itt minden egyes építménynek saját neve van (ezen belül a váraknak is, amelyeket az ott lakó lordról neveztek el), a tartományok pedig a felszíni adottságok szerint eszlanak meg: minden hasonló típusú, összefüggő tereprésznek más neve van (ráadásul egy csomó esetben két teljesen más helyszínen levő tartomány neve csak egyetlen botlón különbözik egymástól). Telán a változatlanság igénye vezette a LOM-módszer megváltoztatására a szerzőt, de ez nagyon-nagyon rosszul sütt el: pontosan azt sikerült elérnie vele, hogy — bor eokkal nagyobb szükség lesz rá, mint az I. részben — teljesen lehetetlenné tette a tájékozódást a játékos számára. (Lehet, hogy az volt a célja. Egy játékúrtól minden kitélik... — CoVboy) Ebből adódóan ha a leírásban valamilyen helyszínrre hivatkozunk, akkor megadjuk a koordinátáit is (először a függőlegest, aztán a vízszinest), különben lemegy a nap, mire megtalálhatjuk, hogy mire gondolunk.

A terep felszíni adottságai egyébként megegyeznek a LOM-ban használtakéval (Plains: mező; Forest: erdő; Hills: dombok; Mountains: hegyesség) és a karakterünk mozgására vannak hatással. A legtöbbet sli, a legkevesebbet pedig hegyes terepen léphet köröngként egy karakter. A föld határát ismét jéghegység jelzi. A már ismert "felszínhez", két újabb forma is csatlakozik:

Tó: Az északi részen egy gyanús azígot foksízik egy tó közepén. A víz természetesen járhatatlan a hadseregek számára, tehát oda csak az egész földet behálózó alagútrendszeren keresztül juthatunk be.

Köd (Mist): Ez tulajdonképpen nem terepformula, hanem Shereth varázslata (hasonlít az előző rész "Jégföldelméhez"). Időlegesen jelentkezik bármelyik részen (akár több helyen is egyszerre) és arra szolgál, hogy csökkentse a látótávolságunkat: lépni ugyan ködben is lehet, de mivel — a tornyak és városok



△ A templomokban vallásos áhitatba ringatjuk magunkat

ternyának kivételével — egy kukkot sem látunk, fogalmunk sincs, hogy hova is fogunk lépni. Egyébként megjegyzendő, hogy a huszadik kör tájékatól Shereth előszóratával alkalmazza a ködöt a saját seregei vonulásának fedezésére.

A LOM-ban használt építmények úgy látszik, utólag már nem nyerték meg Singleton tetszését, mert a DOOMDARK'S REVENGE-be teljesen újakat fabrikált. Lényegül változás ezzel mondjuk nem történt, mert majdnem mindogylk típus a LOM-ban levő valamelyik megfelelője.

City: Város, a LOM-ban Citadel. Mindig valamilyen ford lakja. A helyőrség itt is vagy leveakból, vagy pedig harcosokból áll, általában minden egyes városban ezer-ezerekszáz fő a kezdeti helyőrség. Akárcsak a LOM-ban citadellát, itt is nagyon egészségtelen dolog várost ostromolni — csak jelentős túleróval próbáljuk meg. A városokban tárgyat nem lehet találni (ha veh valamilyen fegyvert, akkor azt elvitte a tulajdonos), de egy shelter (menedék) mindig van.

Fortress: Erőd, a LOM-ban Kaep. A legtöbbször egy lord lekja (de egy lordnak néha több erődje is lehet). A helyőrségre vonatkozó infók megegyeznek a városnál elmondottakkal, de erődöt könnyebb bevenni.

Tower: Torony (kivételesen ugyanaz, mint a LOM-ban). Egyrészt lájékozódási pontként szolgálnak (már messziről lehet látni őket), másrészt mindegyikben lehet találni valamilyen útmutatást (*guidance*) is. Az útmutatás itt is leggyakrabban valamelyik lord pillanatnyi tétőzködési helyére utal, de negyrikkán kapunk útbelgazítást valamelyik fegyver hollétét illetően is. Ezenkívül néha a tornyokban is találunk fegyvereket.

Half: Falu, a LOM-ban *Village*. Semmi különös lelet, mindössze egy *shelter* jár az első ide látogatóknak.

Hut: Kunyhó, itt lehet *shelter* vagy valamilyen tárgy.

Palace: Kastély, vagy inkább "nyárlék", mert védelmi célokat nem szolgál. Találhatunk bennük valamilyen tárgyat (a tárgyak listáját, ld. a 'Parancsok' részben), néha *shelter*t, továbbá egy lejárót az alegütrendszerbe.

Pit: Gödör. Majdnem mindig negatív eredményt hozó tárgy, továbbá egy lejárát az alegütrendszerbe.

Gate: Kapu. Ugyanaz, mint az előző. A kapuk közül különösen fontos a *Gate of Varenhorn* (S.6): a játék elején itt kezd Luxor és Rorthron. Ez a kapu a Jégbirodalom egyetlen kijárat, amelyen Midnight földjére juthatunk. Ezen keresztül kell majd elmenekíteni az életben maradt főszereplőket.

Temple: Templom. Valamilyen tárgy (ez is általában negatív) és egy lejárát ven benne.

Stones: Kővek, a LOM-ban *Ruin*. Majdnem mindig valamilyen negatív tárgyra bukkanunk benne, viszont néha fegyvereket is lehetünk.

Fountain: Forrás, a LOM-ban *Lake*. A DOOMDARK'S REVENGE-ben ez az itető, azaz ezeknél lehet visszaállítani maximumra a karakterek és seregek erőnlétét.

Tulajdonképpen a telep "berendezéséhez" tartoznak a LOM-ból átmentett fiktív (szeropet nem játszó) élőlények is (skulkrins, dragons, ice trolls, wolves és wild horses). Az első négy teremtmény tulajdonképpen akadályozza a mozgásunkat (de csak akkor kell küzdenünk velük, ha azona a helyszínen akarunk karasz-tulhaladni, amelyiken állnak; a wild horses viszont pozitív élőlények, mert ha egy gyalogos karakterünkkel arra a mezőre lépünk, ahol ilyenek vannak, akkor az azonnal lóra pattan és ezután kétszer ennyit tud lépni, mint gyölogosan. Singletonnak viszont volt egy nagyon rossz húzása: az első részben a szörnyek fix helyen voltak és ha egyszer leöltük őket, ekkor szépen eltűntek — itt meg nem tűnnek el, csak arrébb mennek egy szomszédos pozícióba. Ráadásul itt nem érvényes az a tétele, hogy a plhent karakter mindig győz: már ölték meg skulkrinok teljesen fitt, fegyverrel ellátott karakterünket. Így tehát itt fokozottan érvényes az előző részben adott tanács: a szörnyekkel csak a végső esetben álljunk neki harcolni, mert ha véletlenül győznénk is, akkor is majdnem biztos, hogy a karakter minimum a lovát elveszti.

Szereplők

A játékban szintén négy főszereplő van, akik úgy is ki vannak emelve a többi karakter sorából, hogy nekik a funkcióbilitentük segítségével is adhatunk parancsokat, továbbá ha a játéktérben látjuk őket egy másik karakterrel, akkor a lovuk lába fehér. A négy szereplő:

— Luxor, a Holdherceg ('F1'): ő vezeti a hadjáratot és ha elesne, a játék véget ér. Mindössze azzer testőrei közlekedik a játékban (csak neki lehet a főszereplők közül serege) és embereket sem tud sehonnán toborozni. Így tehát fontos, hogy a személyét mindig biztosítsuk 2-3 újonnan toborzott lord seregével.

— Morkin, Luxor fia ('F3'): őt csak a kiszabítása után irányíthatjuk. Ki kell menekítenünk a Jégbirodalomból.

— Tarinhel, Morkin felesége ('F5'): ő viszi a játékban azt az adventure-szálet, amit az előbbiben Morkin: az ő célja Morkin kiszabadítása. A játék első részében megpróbálhatunk betoborozni vele néhány Fey uret a Fangrim erdősből (max. kettőt sikerül), aztán biztosítani kell az útját Morkinhoz;

— Rorthron, a Bölcs ('F7'): csak toborzásra használható, a többiekhez képest ő jobb eredményeket ér el, de a 'Jó' itt azt jelenti, mint a LOM-ban a 'eamml'...

Mindkét megfigyelésünkön a Jégbirodalomból, mindegyiküknek

a sárelmes helyzetéről, ami ránk vár. Először is Luxor & Co. teljesen 'nonamed' figurák a Jégbirodalomban, tehát a Midnightban kivívott tekintély itt semmit sem számít. A 'toborzás' tehát csak sima megjelenéssel csak azoknál a karaktereknél lehet sikeres, akik Shareh személyes ellenséggel. A szövetségesek toborzása itt tehát erőszakkal történik: fog zejlan: egy új karakter csak akkor lesz — esetleg — a szövetségesünk, ha orre egy nála erősebb sereggel érkező karakterünk kéri (a részleteket később). Tehát nemritkán az a módszer lesz a célrevezető, ha párosával közlekednek a karaktereink és új sereget megpillantva az egyik harcba száll vele (kölesönösen fekaszabolnak néhányszázát), majd a toaszünetet felhasználva állap és a másik (plhent) sereg vezetője érdeklődik, hogy mi a véleménye az új karakternek a szövetségről. Így egyébként elég lassan fogunk gyarapodni...

A Jégbirodalom lordjai itt is városokban vagy oródokban laknak. Sokkal többen vannak, mint a LOM-ban (legalább száz fickóval találkoztunk) és van egy nagyon rossz szokásuk: a LOM-ban ugyebár a semleges urak nyugton ültek a várakban és várták, hogy valamelyik fél elérkezzen hozzájuk — itt csak ritkán találjuk őket a várakban, általában szabad terepen találkoznak velük. Az országot ugyanis a feudális anarchia jellemzi, ahol is senki nem ismer el maga felett semmilyen hatalmat és mindenki háberüzik mindenkivel, még fajtán belül is. Minden lordnak megvan a saját, különbojárati szövetsége (vagy nem háberüzik, felvehet embereket a másik várából és a betoborzására is nagyobb esélye van) és ellensége is (úras percelben vele háberüzik, továbbá ha egy karakter mellénk állt, akkor az ellenségtől már is lemondhatunk — elméletileg semleges mered ugyan, de mindenképpen belénk fog kötni). A legnagyobb kitalás viszont az, hogy a szövetséges karaktereink embereket csak a saját (vagy a szövetségesük) várában vehetnek fel! Ez nagyon mókás mondjuk akkor, ha egy déien lakó lordunk seregét nagyrészt megsemmisítik északon és a lorddal 30-40 lópest kell szédelegnünk hazáig, hogy újabb embereket vehessen fel...

A Jégbirodalomtól el fajta népesíti be: a dél-délnyugati részen élnek a barbarok; a délkeleti és a keleti részt népesítik be a Feyek, különös tekintettel a Fangrim erdősbre; kb. az ország közepén élnek a dwarfok, az északnyugati részen az óriások és végül az északi és északkeleti részen a jéglordok, Shereth alattvalói. A 'mindenki mindenki allon'-alapelv alapján számunkra nincs különösebb jelentősége, hogy egy adott lord melyik fajtához tartozik, de a neve tartalmazza a fajtáját is. Egyelőre ennyit az urakról, később még úgyis sok baj lesz velük.

Kezelőbilitentük

A kezelési módszere a LOM-hoz képest nem nagyon változott, tekintve attól, hogy a különböző típusú lntokat külön bilitentükkel kezeljük meg, továbbá az 'éjszaka' mellé belépett egy 'hajnal' bilitentű is:

'—': Vissza az aktuális karakter nézeti képéhez.

'1-8': Fordulás a nyolc égtáj felé.

'SPACE': Lépés az adott lánybo. A karakter nem léphet az adott körben többet, ha "éjszaka" van nála, azaz: UTTERLY TIRED az erőnléte; UTTERLY TIRED a seregének az erőnléte; az aktuális pozícióban valamilyen szörnyitípus vagy 'nem szövetséges' sereg áll; elfogytak a nap órái, vagyis az adott körben megtehető összes lépését alhasználta.

'9': Hajnal. Új kör kezdete, ha a kör lezárása után végel ért az éjszaka ('Dawn breaks').

'0': Éjzaka. Az aktuális kör lezárása, miután az összes saját karakterünkkel léptünk. Az éjszaka ideje alatt lépnek a 'nem szövetséges'-seregek.

'+' : lnto az aktuális helyszínről.

'—': lnto a karakter utójára vivott csatlájáról.

'E': lnto a karakter seregéről.

'HOME': A karakter személyi lnto.

'DEL': Az aktuális karakter kiválasztása a neve mellett álló belülbilitentűvel (új karakter belépése után eggyel lejjebb tolidik az összes karakter a listában).

'L': játékalás töltése kazettáról ('SHIFT'-elvé lemezről)

'S': játékalás mentése kazettára ('SHIFT'-elvé lemezre). A játék egy 39 blokkos DOOMDARK nevű file-t tesz le, amelyből lementenként csak egy lehet (ha már van, akkor felülírja az új mentéssel).

'TOMBSTONE': A 'TOMBSTONE' (Főmenü)

Az infokkal kapcsolatban kellemes újítás, hogy négy csoportra vannak bontva és ha valamire kíváncsiak vagyunk, akkor nem kell az összeset végigélnünk, mint a LOM-ban. Ha az adott pozícióban (vagy abban az irányban amerre néz) egy másik karakter is állodogál, akkor egy "More?" kérdést kapunk és "Y"-ra az ő infóiról is kapunk egy általános áttekintést (ha több is van, akkor természetesen többről).

(Állandó Info a Játéktérben):

A karakter által látott nézeti kép felső része megegyezik a LOM-éval: ebből megtudjuk, hogy az aktuális karaktert hogy hívják, pillanatnyilag hol van és merre néz. Jobb oldalon látható a karakter képe, ami annyiból érdekes, hogy levon van vagy gyalog.

(A helyszín infoja)

Az első mondat tartalmazza, hogy hajnal van (It is dawn) vagy hány óra van hátra a nappól (amiből kideríthetjük, hogy a karakter még kádbé mennyit léphet). A többi info nem különösebben érdekes: a helyszín neve, mit látunk az adott helyszínen (általában semmit, mert a karakter azonnal felkapja, ha talál valamit) és a karakter milyen tárgyat hurokol magával.

(Harcjelentés)

Ha a karakter az előző 2-3 kör valamelyikében harcolt volna, akkor itt látjuk a harcjelentést. Ebben látjuk, hogy a karakter kivel csapott össze; a harcnak mi volt a kimenetela (ha 'won no battle', ekkor vagy nem dőlt el a harc, vagy szétverték a karakter seregét); hány harcos/lovass csapott össze egymással, milyen veszteségeket szenvedtek és a karakterünk egymaga hány ellenfelet ölt meg. A csaták kimenetelét egyrészt a szembenállók létszáma és paraméterei (erőnlét és "lelkiallapot") határozzák meg. Azonos létszám esetén a lovasságnak van előnye. Várat is ugyanúgy meg lehet ostromolni, mint az előző részben — az már egy más kérdés, hogy csak ritkán sikerül bevenni, másrészt meg nem kimondottan érdemes ezzel tölteni az időket (és vesztögetni az embereinket). Az egyenlőtlen aróviszonyokat az első részben a szerző azzal igyekezett ellensúlyozni, hogy a karakterek derekasan harcoltak az ütközetben és személy szerint is számos ellenfelet felaprítottak. Ez itt megszűnt: a karakter csak akkor látja az ellenségeket személyesen is, ha valamilyen fegyver van nála. Minden egyes karakternek van egy róla elnevezett fegyvere, de az általában sohasincs nála: fegyvereket illetve egyéb tárgyakat egyrészt nagyrájkán lehetünk különböző helyszíneken (bár feltehetünk már szabad terepen is), valamint zsákmányolhatunk az ellenfelektől. A fegyverekről és egyéb tárgyakról lásd részletesen a parancsok ismertetésénél.

(A hadsereg infoja)

Itt találjuk a karakter által vezetett sereg állapotjelentését. Ha a karakternek nincs serege (például azért, mert az előbb varték szét és ő is csak épp hogy meg tudott lógni), akkor "XY commands no army" üzenetet kapunk. A sereg állapotjelentése tartalmazza, hogy a karakter hány főből álló sereget vezet (a "two score" itt kétszer húsz embert jelent), azok milyen típusúak (warriors/riders) és milyen az erőnlétük. Az erőnlét mértékegysége itt a TIERED, az egyes fokozatok csökkenő sorrendben NOT AT ALL/NOT/SOMEWHAT/SLIGHTLY/QUITE/EXTREMELY/UTTERLY. UTTERLY TIRED erőnlét esetén a sereget vezető karakter ezen a napon már nem tud többet lépni (akkor sem, ha az ő erőnléte jobb), pihennie kell. Ha másik karakter is van az aktuális pozícióban vagy irányban, akkor az ő seregéről is hasonló infót kapunk, de előbb a program jelzi, hogy kilől van szó és kinek az ügyéhez (barbárok, óriások, stb.) hűségese. A mi híveink "loyal to the Moonprince" megjelöléssel szerepelnek. (Személyi info)

Itt oldószór is egy csomó jelző málta a karakter jellemét, ami mondjuk nem különösebben fontos a számunkra (GOOD/EVIL: jó/gonosz; STRONG/WEAK: erős/gyenge; GENEROUS/GREEDY: nagylelkű/mohó; BRAVE/COWARDLY: bátor/gyáva; LOYAL/TREACHEROUS: lojális/hűtlen; SWIFT/SLOW: gyors/lassú; RETICENT/FAWNING: tartózkodó/hízelgő; FORCEFUL/STUBBORN: makecs/erőteljes). A következő a karakter két legfontosabb paramétere: a lelkiallapot és az erőnlét. Az utóbbi kifejezése hasonló a seregéhez, a lelkiallapot mértékegysége a csüggedtség (DESPONDENT), a fokozatok ugyanazok, mint az erőnlétnél. Az Info utolsó része tartalmazza az aktuális karakter szövetségességét/ollonságát (liege/foe) a saját karakteréről van szó, akkor a szövetségese az, aki betoborozta. Egy már betoborozott karakterünk könnyűszorrel betoborozza azt a "nem szövetségese" karaktert is, aklnek ő a szövetségese.

A parancsokkal kapcsolatban a legfontosabb változás az, hogy nincsen HIDE és nincsen SEEK parancs sem. Ha a karakter olyan építménybe (vagy helyszínre) lép, ahol talál valamit, akkor automatikusan SEEK-el és egyből fel is veszi azt a stuffot, ami ott van. Elég szomorú változás az előző részhez képest, hogy sokkal több a negatív tárgy, mint a kellemes eredményeket hozó, így a várak és városok kivételével csak meglehetősen fenntartásokkal érdemes megközelíteni bármilyen típusú építményt (na jó, azért néha van kellemes stuff is). A második részre is jellemző az, hogy minden helyszínen csak egyetlen alkalommal találhatunk valamilyen dolgot (feltéve, ha az nem egy elvihető tárgy). Ez alól kivétel az útmutatás (guidance), amiből több is lehet ugyanott. A tárgyak két csoportra oszthatók: az egyik csoportba tartozók a karakter (vagy a seregének) valamelyik paraméterére vannak hatással, a másodikba tartozók pedig azok az elvihető tárgyak, amelyeket a karakter elvehet és elvihet magával későbbi használatra (az utóbbiakat ld. a TAKE parancsnál). Az első csoportba tartozó tárgyak lehetnek:

Guidance: Útmutatás. Minden egyes toronyban (Tower) van, de néha találunk más építményben is. Akárcsak a LOM-ban, az útmutatások 99%-a valamelyik lord pillanatnyi tartózkodási helyére utal, a fennmaradó 1% használható: ez valamilyen felszerelés felőhelyre hivatkozik.

Shelter: Menedék. A karakter erőnléte egy fokozatot javul. Minden Hallban és szövetségese közén lévő várban vagy városban van egy, de lehet más építményben is.



Thudrun kukkója beköltözött néhány sárkány

Thorns of Despair: "A csüggedés tüskéi". A karakter és a seregének lelkiallapota azonnal UTTERLY DESPONDENT-re, azaz a minimumra esik. Ilyen sereggel nem érdemes támadni, mert csak vőgőhídre küldjük az embereinket. Lehetséges felőhelyek a nem település-jellegű építmények: Pit, Hut, Palace, Gate, Stones, Temple.

Blood of Courage: "Vértörrelő". Az előbbi ellentéte, a karakter és a sereg lelkiallapota a maximumra ugrik. A felőhelyek ugyanazok, mint az előbbinál.

Languor of Death: "Helálos gyengeség", szerintünk ebből van a legtöbb (bár lehet, hogy csak pechünk van). A karakter és a seregének erőnléte azonnal a minimumra esik és mindenképpen pihennünk kell velük a következő körben, mert nem tudunk lépni velük. Nyilvánvaló, hogy holtáradt sereggel nem szabad senkit megtámadnunk. A felőhely egyébként ugyanaz, mint az előbbi kétónál.

Springs of Life: "Az Élet forrása", az előbbi ellentéte. A karakter és a sereg erőnléte a maximumra ugrik. Az összes Fountainnál találunk ilyen, de nagyon ritkán az előbbi felsorolt helyeken is lehet.

Claws of Night: "Az éjszaka karmai". Megtalálásakor azonnal éjszaka lesz, tehát a karakter nem láphet többet. Felőhely mint az előbb.

Flames of Dawn: "A hajnal sugara", az előbbi ellentéte. Megtalálásakor a karakternél ismét hajnal lesz. Felőhely mint az előbb.

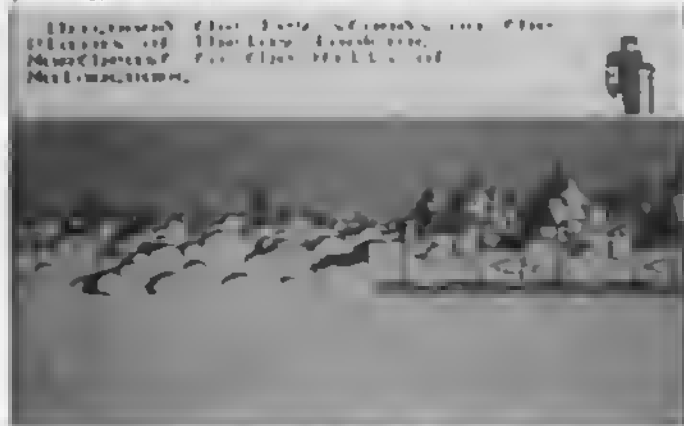
A City/Fortress/Hall/Tower típusú építményekről leszámítva, leg-többször természetesen Languor of Death lesz a nagy zsákmány, ami egy idő után heveny karamkodási rohamokat fog előidézni mindonkinél. Az azonnal lothesználásra kerülő tárgyakat

kapcsolatban még megjegyzendő, hogy az említett építményekben nem találunk semmit, ha úgy lépünk oda, hogy valamilyen szörnyípussal kell harcolnunk (ha győzünk, akkor ki kell lépni és az újabb visszalépésről találunk valamit).

Ennyit az automatikus SEEK-ről, most jöhet a kladható parancsok listája. Bőrmilyen parancsot természetesen csak akkor adhatunk ki, ha az adott karakternél még nincs éjszaka (infoket viszont éjszaka is kérhetünk):

REST ('1'): Pihenés (mindenhol lehet) Ez az erőnlétre vonatkoztatva az alábbiak alapján: ha a karakter egy nap elhasználja az összes lépését, akkor az ő és a seregének erőnléte egy fokozattal csökken; az erőnlét marad, ha a karakterrel lépünk, de nem használjuk ki az összes lépést; az erőnlét egy fokozattal növekszik, ha nem lépünk egyet sem. A parancsot egyébként nem fontos használni; az 'éjszaka' blikentyű használata automatikusan pihenés parancsot telet meg minden olyan karakternél, amelyik még nem használta el az erre a körre szolgáló lépéseit.

▽ **A legjobb, amikor a kőből egy ellenséges sereg sétál ki**



TAKE <tárgy> ('2'): Felvenni valamilyen felszerelést. Ez a pont csak akkor jelenik meg a parancslistában, ha valahol egy elvihető tárgyra bukkantunk (a program a helyszín infójában jelzi, ha az adott helyszínen van valamilyen stuff). A tárgyak neve egyrészt a fajtajára utal (például Carreon lándzsája: *Spear of Carreon*). A fajta meghatározza a tárgy hasznát is. Ez lehet:

— Fegyver; ha valamilyen karakternél fegyver van, akkor a csatákban személyesen is látja az ellenfeleket. A karakternek bormilyen fegyvert használhatnak, de az egyes fajtáknak megvan a kedvenc fegyvereik (Fey: Bow; Barbaron: Spear; Dwarf: Hammer; Giant: Sword). A karakter természetesen a saját fegyverével fog a legjobban harcolni;

— Korona: A koronát hordozó karakter nagyon jól toboroz. Sokkal erősebb 'nem szövetséges' sereget is a pártunkra állíthat. Sajnos elég ritka jószágok; mindössze háromt találtunk belőlük;

— Rúna: A rúnát hordozó karaktert nem lehet kilátni. A seregét ugyan szét lehet szórni, de ő mindig maglóg (a szörnyek sem ölhetik meg). Ez sem túl sűrűn fordul elő: egyet találtunk...

Az említett tárgyak a legkülönbözőbb helyeken helyezkednek el: találhatjuk őket valamilyen építményben; a karakter hordhatja magánál, amikor betoboroztuk; találhatjuk nyílt terepen (itt előzőleg csata folyt, amelyben a tárgy ex-tulajdonosa elhalálozott és a megtalálóra hegyományozta a fegyverét — ebből adódóan a lecsapkodott ellenségeknek levő fegyverek zsákmányként szolgálnak). A tárgyak elhelyezkedését a program minden játékban variálja, de van két hely ahol mindig találtunk valamilyen stuffot (pontosabban négyszer egymás után): a 29,39-nél levő toronyban és az attól északra levő Stonosnál. Minden karakterünknek csak egy tárgy lehet, tehát ha egy olyanról akarunk felvenni valamit, aki már viszi magával valamilyen fegyvert, akkor az előző fegyvert az adott helyen leteszi (egy másik felvehetjük). Az elmondottakból következik, hogy 'nem szövetséges' karaktereknél is vannak tárgyak, és ők is ugyanolyan haszonnal forgatják: így például előfordulhat, hogy egy koronát hordozó 'nem szövetséges' karakter szépen odasétál egy szövetséges karakterünkhöz és szépen lenyúlja tőlünk (így tehát az ilyeneket jobb azonnal megtámadni). Szintén egészségtelen tárgy nélkül karakterrel támadni olyan 'nem szövetséges' lickót, akinél van valamilyen fegyver és a seregek kb. egyenlő erejűek.

GIVE <tárgy> ('3'): Átadni valamilyen cuccot egy másik karakternek. Csak akkor jelenik meg, ha ugyanabban a pozíció-

ban két karakterünk is áll és az egyiknél van valamilyen tárgy. Használatával a karaktereink között kicserélhetjük a cuccokat, így tehát mindenkinek a saját fegyverét vagy legalább a megszokott fegyvertípusát adhatjuk.

ENTER TUNNEL ('4'): Lenyomkodás az alagútrendszerbe. *Palace/Temple/Gate/Pit* típusú építményeknél kapjuk. A jögbírdalom alatt kiterjedt alagútrendszer húzódik, amelyekben a terepviszonyoktól függetlenül haladhatunk. Az alagútrendszer folyosói csak a négy fő ágtáj felé ágazhatnak el, a lehetséges irányokat két kandeláber mutatja. Az alagútrendszerrel meglehetősen elvetélt próbálkozás lenne megpróbálni térképet rajzolni: egyszerű túl szövevényes lenne, másrészt meg az itt megtett lépések nem egy felszínen megtett lépésnek felelnek meg hanem többnek (nem lehet pontosan megmondani, mert ez is változik), viszont az irányok szerencsére nem változnak, így tehát ha valaki a föld alatt próbál meg közlekedni, az a 'majd csak kilyukadunk valahol' elképzelés alapján indul el, de nem árt megjegyezni, hogy milyen irányokban is haladt odalenn. Mi lehetőleg kihagyjuk az életünkben az alagutakat, mert percekig keresgáltuk a térképen, hogy hova jutottunk... Még egy megjegyzés: annak ugyan kevés az esélye, hogy az alagútban ellenséges sereggel találkozzunk, de különböző szörnyek itt is előlálhatják az utat (és itt nem is nagyon tudjuk kilátni őket).

RECRUIT RIDERS/WARRIORS ('5'): Harcosok/lovasok felvétele a város/várból szárazasával. A toborzási szisztéma itt sokkal bonyolultabb, mint a LOM-ban. Az alábbi megkötések élenek:

— először is ugyebár lenni kell a várban katonának;

— a LOM-ban lehetett vegyes összeállítású sereg, itt a seregekben — függetlenül attól, hogy a vezár lovon ül vagy sem — vagy lovasok, vagy gyölgös harcosok lehetnek. Toborozni csak abból a várból lehet, amiben a sereggel meggyező típusú katonák vannak;

— a seregek maximális létszáma 1.200 (pontosabban: 1.300-nél kevesebb), ennél több katonát nem lehet felvenni a seregbe;

— minden karakter csak a saját vagy a személyes szövetségesének a várából vehet fel embert;

— a seregek csak azonos fajtajú katonák lehetnek, tehát egy barbár nem toborozhat Fey katonákat és viszont. Toborzási opció csak akkor jelenik meg, ha a fenti megkötésekből egyik sem zárja ki az új katonák felvételét.

Nem villágoz? Nem csodáljuk. Példa: a Fey Thigrand gyölgös sereget vezet és betoborozza az alábbi három fickót: a barbár Anvertheont (lovasok), a Fey Imorthront (lovasok) és a szintén Fey Morildrant (lovasok). A dorék Thigrand Anvertheon várából már nem tud toborozni, mert az barbár; a másik két fickóval ugyan ezonos fajtához tartozik, de mindkettőnek más típusú katonái vannak, mint neki; Morildrane és Imorthron ugyan ugyanaz a fajta és ugyanolyan típusú katonák is vannak, viszont ők nem egymás, hanem személyenként Thigrand szövetségesei — őrge ők sem vehetnek fel katonát egymás várából. Eredmény: mindenki csak a saját várából tankolhat. Háhá. (Ha Thigrand mondjuk lovasokat vezetne, akkor felvehetne katonákat Morildrane és Imorthron erődjéből és ők is vehetnének fel fickókat Thigrandéból). Mivel 20-30 karakter esetén már kissé körülményes nyomon követni, hogy ki kinek a szövetségese, az épkézláb megoldásnak az tűnt, hogy összoirkéljuk a saját várak koordinátáit, hogy a karaktereinkkel egy sajnálatos megfoggyatkozás-sal végződött összecsapás után visszataláljanak az erődjükhöz. Ha a helyünk engedi, akkor lelárljuk egy pár fickó várának a koordinátáit, hogy ezzel ne kelljen nyúglódnótok.

POST RIDERS/WARRIORS ('6'): Katonák lepakolása a seregbe az erődbe/városba. A megkötések természetesen ugyanazok, mint az előző pontnál, de van még egy: csak akkor lehet lepakolni embert, ha a sereg létszáma nem kisebb 600-nál. Ez egyébként egy teljesen felesleges pont: a játék célja ugyanis nem az, hogy megvédjük a szövetségeseink erődjét, hanem az, hogy minél nagyobb erővel vonuljunk északra.

ATTACK FOE ('7'): Támadás. Akkor választható, ha az aktuális irányban, a szomszédos pozícióban 'nem szövetséges' karakter serege (vagy vára, benna katonákkal) áll. Az opció választására a karakter állap ebben a pozícióba és éjszaka csatáznál fog. Már volt szó róla, hogy a csaták klanmetetelét az dönti el, hogy a szembenállónak milyen az erőnléte és a lelkiállapota, milyen típusú katonákkal harcolnak és a seregek vezére milyen stuffokat hurcolnak magukkal (a vándorok természetesen már előnnyel indulnak). Ezor fő körüli seregeknél a csaták egyébként nem nagyon szoktak oldódni a következő körre, vagy ha mégis, akkor úgy, hogy az egyik fél kilép a pozícióból. Ha nagyon csatáznál

▽

Consequently the boy stands on the
Plains of Southwestern Louisiana,
Southward to the Forest of
Kahnawake.

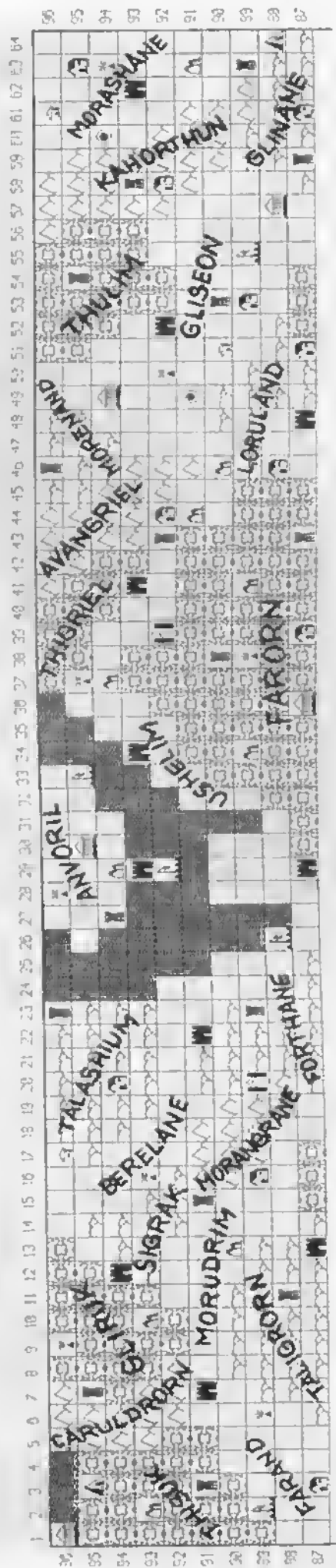
Taktika

Luxor és Rorthron a Varengorn kapuban áll. Rorthronnal slossunk délnyugat felől; ebben az irányban fekszik a barbár

Sajnos olyan részletes taktikát most nem tudunk adni, mint a LOM-nál, mert az elmondottakból már lejártható, hogy itt óriási zűrzavar közepén találjuk magunkat: nem lehet támadási stratégiaira valamit adott sablont felállítani, mert a játék eseménye minden egyes pertiben állandóan változik. Csak ennyit tudunk elmondani, hogy mit is kellene tennünk a győzelem érdekében: Az elsődleges cél Morkin kiszabadítása. Hogy hol van? Azt természetesen nem mondjuk meg. Persze, ha valaki beegondol abba, hogy a bal első fleckből indulunk és azután rápillant a térképre, az elég kevés fantáziával is kitölölhető, hogy hol lehet Morkin. A kiszabadítása után természetesen még vissza kell menni vele a starthelyre és biztosítani eddig az útját. Ha Morkin almonokúh a Varengorn kepen keresztül, akkor már győztünk. A győzelem viszont akkor is a miénk, ha sikerül szétvernünk Shareth ataválót, a jóglordokat és a gonosz hűtgyet is el tudjuk tenni láb alól.

Név	Fajta	Lakhely	Ellenség
Anvarthun	Barbarian	Kaharand (26,8)	
Anvildrak	Giant	Kahatrum (55,8)	Luxor
Anvortheon	Barbarian	Lororthay (1,15)	Hagudril (Dwarf)
Barormane	Fey	Moreashorn (9,53)	Zarashand (Icelord)
Carangrosh	Icelord	Varorthorn (56,63)	
Caronaon	Barbarian	Fenun (8,11)	Thiorarg (Giant)
Carormand	Barbarian	Kahormane (40,9)	
Carorthand	Fey	Fangrim (23,29)	Talormane (Icelord)
Carorthano	Fey	Carenla (14,21)	
Carorthay	Dwarf	Imoril (65,47)	Glormorg (Icelord)
Carorthorn	Fey	Fangrim (25, 60)	
Fonorn	Giant	Malorthad (51,9)	Carorthand (Fey)
Flrak	Barbarian	Morenak (19,8)	
Gligril	Dwarf	Lorildrana (36,81)	
Glormane	Dwarf	Thelay (47,31)	
Gludreon	Dwarf	Talorthuk (46,64)	Cororthorn (Fey)
Hagudril	Dwarf	Malorthrim (53,45)	Ganormarg (Icelord)
Imongruk	Dwarf	Thangrim (38,50)	
Imelorn	Dwarf	Glorthane (30,29)	Anvortheon (Barbarian)
Imgorad	Barbarian	Thangrun (23,3)	Cerangrane (Giant)
Imgormand	Fey	Fangrim (25,43)	Imgorarg (Dwarf)
Imgorthand	Fey	Thelane (8,63)	Glreon (Icelord)
Imorthorn	Fey	Thildron (21,32)	Shareth
Kahudrarg	Barbarian	Thull (15,22)	Luxor
Lorangron	Barbarian	Taltrum (32,7)	
Morildrane	Fey	Fangrim (17,46)	Shareth
Oblroon	Fey	Fetek (1,64)	Carorthad (Icelord)
Thangrad	Barbarian	Taltrum (35,12)	
Tharand	Fey	Obarla (3,28)	
Thatruk	Dwarf	Kahortharg (41,36)	
Tholak	Dwarf	Glormesh (39,24)	
Thigrak	Dwarf	Malinane (34,46)	Anvildrak (Giant)
Thigrand	Fey	Varangrarg (18,29)	Malirane (Icelord)
Thormand	Fey	Fangrim (29,30)	Kahangron (Icelord)
Thorthak	Barbarian	Kaharand (26,8)	Glorthorn (Giant)
Thorthand	Fey	Glarlal (12,50)	Imgorarg (Dwarf)
Torolorn	Dwarf	Malangrarg (41,33)	
Torlnarg	Barbarian	Boranium (2,3)	Ukormane (Giant)
Tororthane	Fey	Thildron (22,36)	Malormun (Icelord)
Ukangrak	Dwarf	Thularg (30,62)	Obigrorn (Giant)
Varangrand	Barbarian	Talonim (8,18)	Thigrak (Dwarf)
Varargrarg	Barbarian	Thorlet (30,27)	

Dondark's Revenge



CoV 20/20



Már bőven megszokhattuk, hogy a sikeres rajzfilmsorozatok általában nem ússzák meg a számítógépes adaptációt — pontosan ez a szomorú sors várt a Flintstone-család jövőbe vethett változatára, a JETSONS-ra is, emlí egy jóérzésű játékosnak monopság talán már ósréglnek számít (már két éves!). Mégis úgy gondoljuk, hogy mindenképpen megér egy tipphehalmzt (meg egy pár térképet), ugyanis a többi arcade-osított rajzfilmfeldolgozással szemben a Jetsonst vérboli kalandjáték formájában vitték át Amigára. Kalandjátékokra és/vagy hatalmas merhaságoakra legékony olvasóink esetleg részánják magukat, hogy lefűjék erről a nagyszerű kalandjátékról a port, és az alábbiak elepján megpróbáljenek végignyomutni rajta. Jetsonéket valószínűleg nem kell bemutatnunk senkinek, tehát a szokásos "kerettörténetől" megkímélünk benneteket és egyből mesés hangulatba ringatjuk megunkat. (Most már tudom, hogy kinek a cipőjét találta az ágy alatt: Hamupipókéét — CoVboy)

Mese a játék kezeléséről...

A játék képernyője négy fő részre ven osztva. A bal felső az aktuális helyszín képét mutatja, alatta a szövegmezőt bámulhatjuk napestlg. Jobb oldalon található a parancs-ablak, amelyben egymás alatt megjelennek az adott helyszínen éppen végrehajtható cselekvésink, illetve azok a kérdések és válaszok, amelyek az adott szituációban elhangozhatnak. A játék cselekményét az itt megjelenő pontokra történő clickkel irányíthatjuk.

A parancsablak felett, a jobb felső sarokban, hét kisebb ablakra tagolt rész helyezkedik el. A legfelső sor öt ablakában mindig az adott helyszínen lévő szereplők ábrázatát látjuk. Az első kép default, ezek volnánk mi: George, George Jetson. (Úgye nem herd lezser nylonruhákat? — CoVboy)

A középső két ablak közül a bal oldali az igék ikonjait tartalmazza: USE, LOOK, GO TO, OPEN, CLOSE, GIVE. Az igék jelentését valószínűleg felesleges lenne meggyarázni a tapasztalt kalandoroknak — másoknak meg még inkább...

Az ettől jobbra eső eblakocskában a helyszín térképét és a lehetséges kijáratokat látjuk (olyan doja vu-érzésünk támadt, mint a DEJA VU c. opusz EXITS-eblakának láttán...). Az ez alatt levő mező az inventory szerepét hivatott betölteni.

Kezelését tekintve a játék igencsak hasonlít az Icom Simulátiona fent említett játékához, mivel az inventory-kezelés, a mozgás, a tárgyak nyitása/zárása, a képből való "kiemelés", felvétele, használata szinte egy az egyben a "Dézsában" látott szisztéma szerint zajlik. Az elmondottakból talán már nyilvánvaló, hogy a játék teljesen egyszerű.

A felső keretre mutatra, jobb clickkel megkapjuk a menüt, ami ezúttal nem 'drop-down', nem 'pull-down', hanem inkább 'roll-out': minden üzenetablak a háttérből foreg elő. A menüben a következőket találjuk:

NEW GAME (új játék kezdése)

LOAD GAME (kimentett állás betöltése)

SAVE GAME (játékállás mentése)

ABOUT (készítő)

QUIT (erre nem jöttünk rá, mindenki próbálja ki maga)

Ha a képernyő más helyén tartjuk lenyomva a jobb gombot, akkor a pointer átvált egy kézre, emivel a szövegeket, illetve az inventory-tartalmat tudjuk lapozni.

A mozgás az EXITS-eblakban tetható pontokra (vagy a megfelelő képrészre) történő clickkel történik.

Még egy utolsó megjegyzés az amügy is pofonogyszerű kezeléshez: a valamelyik szöveget tartalmazó eblakban további szöveg is akad, akkor azt egy kis villógó, felelő mutató nyíl jelzi az adott eblak jobb alsó sarkában.

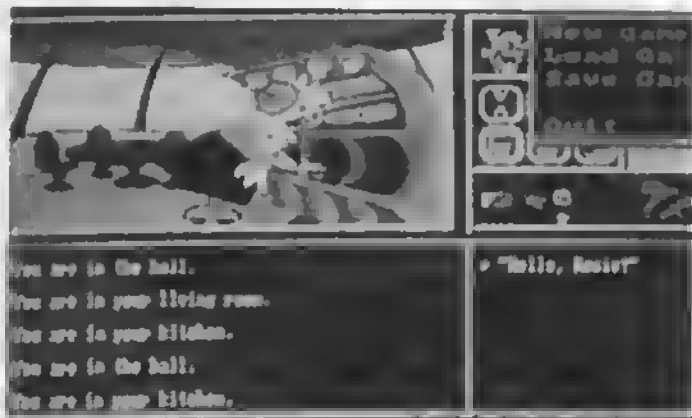
Hát ekkor kedjünk is neki...

George Jetson berátunk a Spacely Sprocketsnél töltő rendkívül felelősségteljes funkciót. (Janitor? — CoVboy) Bár lelklismeretesen dolgozik, mégsem lehet boldog, mert Mr. Spacely (George főnöke) sajnos a legklsebb hibára is roppent érzékenyen reagál. Emlett George álete az előléptetési ígérgetések és az azonnali kilűgás fenyegetésének sötét felhője között lobogva zajlik. Nem is csoda, hogy minden nap holtfáradtan zuhan az ágyba és hasonló állapotban ébred az másnap. Ám egy szép nap még szebb reggetén ez egészen másképpen történik...

Szokatlanul klphenten ébredünk, egy furcsa, ütömes, mindamellott klettyogó hangra. Mi a szósz lehet ez? Ennek kiderítésére a legjobb módszer az lesz, ha a rendelkezésre álló



egy pontból kivélasztjuk a megfelelőt: kinyitjuk a szemünket! Érdekes látvány tárul elénk: verőfényes reggel van és Orbitty, a kis házlállatka a fejünk felett rugózik a platonon. Ugorjunk ki az ágyból és ótózzunk fel; közben megszemlélhetjük megbízható ébresztőóránk roncsait az ágy mellett. A tenébe is: Orbitty szétszedte! Szóval ezánt aludtunk ilyen jól... Sajnos az óra elvesztése egyben igen eposos alkésést is jelent a munkahelyünkről. Vajon mit szól hozzá Mr. Spacely? (Szerintem nagyokat üt majd a fejetekre — CoVboy) A hálózobóban szénézve az éjletiszokrény (és főleg annak kihűzhető fiókja) kelti fel érdeklődésünket: ebben megtaláljuk a nélkülözhetetlen PlastiCorp hitelkártyánkat, amiből még 2.500 dolcsi elszórására futja.



△ Egy ilyen házlrobot igazán álmossogathatna már nálunk is

Ezután menjünk ki a hallba, ahonnan elég sokféle nyílnak ajték. Mondjuk térjünk be a legközelebbin, serdülő lánykánk, Judy birodalmába lépünk. A fiatal lányok szokásos cseccsebecsével teleszt szobában megcsodálhatjuk a neves cyberpunk zenészek posztort, zsebrevághatunk pár üveg parfümöt, de a legfőtűnőbb mégis Judy naplója lesz számunkra. Ez az elmés szerkezet egy kacér nő száját reprezentál — vagy esetleg a nő száj reprezentálja a neptőt? A magesebb elmáklkedésből esetleg zuhanjunk vissza a valóságba és vonjuk le a konzekvanciát: egy nő száj elsősorban pletykálásra hivatott, tehát mi is ezt fogjuk kihasználni. Elagyedünk szoba a díszkrét masinával, majd provokáljuk: "Úgyse tudsz semmilyen titkot mondani nekem!" Erra persze dőlni kezd a szó botóle, amiből pár fontos dolgot is ki tudunk szűrni: Judy tegnap elcsoklizte a kocsiukat és későn jött haza. A kocsi kulcsai nyilván itt vannak elhanyagva valahol... Judy dinamikus tánccipőt félretelve meg is lejűk

mögöttük a kocsikuicsokat. (Akkor lehet, hogy Judy elpótl
találom meg, nem Hamupipőkéit? — CoVboy) Itt más
karszivalónk nincs is, tehát gyorsan tovább.

A Judy szobája melletti bejáraton a konyhába jutunk. Testas
házirobotunk, Rosla éppen az ételautomatát pucolja.
Megkérdezhetjük tőle, hogy családunk többi tagja merre
lelradzik, mire szabatos válaszokat kapunk. Megtudjuk, hogy a
főnökünk, Jane a Mega-Mall-ba ment vásárolni, Judy és Elroy
pedig a Little Dipper szobában vannak. Megérdeklőzhetjük
ezzenkívül az időt, de reggelizni inkább már ne üljünk le.
Hamarosan belabog ugyanis Spacoly úr float-videophono-ja,
amely az audiovizuális technika talán legutóbbi és legvíványja:
a főnök bárhova elküldheti, hogy szoracésátlán beosztottjainak
számélyét nyaggassa vofo. Állásunkat — ideig-óráig — már
csak az alázatos könyörgés montheti meg. Megszívlelendő jó
tanács: sose legyünk pókhendiek a főnökkel szemben, akkor
se, amikor azt hisszük, hogy nem hallja (tudnillik ki szokott
darúlni, hogy csak mi hittük úgy...). "A főnök mindent lát, a
Főnök mindent hall és a Főnök mindent tud!" Egyébként Elroy-
ját kapcsolatban Rosla megemlíti, hogy ma lesz kisfny llunk
tudományos előadása a Negyedik Évi Tudományos Show-n és
Elroy nagyon számít rá, hogy ott leszünk...

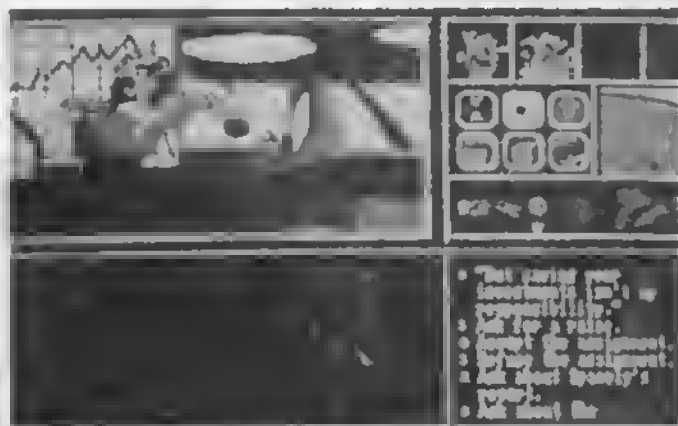
Elroy novét motyogja szédelegünk ki a konyhába! és a
szamközti ajtón át siessünk be a szobájába. Itt is sok érdekes
dologhoz lesz szaracésánk. A szoba közepén álltápeszkedve,
édesdeden szunnyad Astro, az úrkutyák gyöngye. Ne zavarjuk
meg sziasztáját, inkább takintsuk meg inkább a beloldalt
tornyosuló számítógépet, Elroy kedvencét! Hmmm... 1.000
Gbyte RAM, másodpercanként több művelet, mint ahány
molekula van a Földön és rradásul még PC-kompetibilis is —
ABC-80 kategória. Az óvólos kalondor azonban bizonyos
fontartásokkal viselked a technika legújabb vívmányával
szemben (érthetőbban: jobb, ha nem piszkáljuk...). Mielőtt meg
úras kézzel távoznánk, belabetlunk a szőnyegen átkalankadó
Lineárisan Gyorsító Rakétacipőbe. (Az általam talált cipők
ugyan lineárisak voltak, de nem gyorsak — CoVboy) Ezt
Elroy nomrég kapta ajándékba. Úgy látszik lthon felajította —
sobej, majd beadjuk neki útközben!

A kóváhygást a nappaliban folytatjuk: itt haladéktalanul
fotvesszük a kép jobb sarkában (éppen hogy) látható
aktatáskánkat, amiben meglaljuk ósdi karóránkat. Ez lgon
órómteli asemény, mert bármikor rápillanthatunk és
megtudhatjuk, hogy hányat ütött az óra (ha jó sokat nézegetjük,
akkor a kirúgásunk órája fog ütni, tehát tovább már nem is
kell nézegetnünk...) A dohányzóasztalon zárgálló kerámlatálban
jó adag csomogót fodazhatunk fel: Hidrogén Bonbon, Jane és
Astro kedvencel! A másik bödön viszont a mi favoritunkat
tartalmazza: Higanymentát, a Naprendszer legjobbját.
Mindkettőből rögtön eszünk, hiszen bizonytalan állagú
tárgyakat fogyasztani jó, továbbá ottól bizonyára magasra
szóknak az éltaró-pentjaink (sajnos, a szokásos programozói
hanyagság folytán ezt kánytalanak leszünk egy darab paplrra
magunk könyvelni, majd a játék befejezése után/közben/előtt a
paplrrt a kukába továbbítani, mert éltaró-pentokról szó sincs
ebben a játékban...) A két ibrik között egy, a csodálós CoV
Évkönyvhöz hasonló tudományos alkotás hovar. (Miért, ez eem
jelent meg? Kie ez a cipő? — CoVboy) Fent említett műről
ótkérden azt nam az áblakon korasztlú továbbítjuk az utcára,
hanam belelapozunk: ez nam más, mint a 'National
Holographic' egyik száma, amelyben a cikkek mellett
caudaszép hologramokat tekinthetünk meg — aztán Spacoly
őnfeladit ércét, ahogy kirug bannunkat, mert túl sokat késtünk.
Tratlata, szabadok vagyunk és nem kell tovább jálszanunk o
játékkal... Az őntudatos játékos persze nam lóha olvasgatással
vesztigetl az időjét, hanem lohol o perkolóba, ahol fohtárja a jó
őrag 'Ganaral Rotors' toteját és bepaltan (GO TO) a volán megó.
Brooommm! Már repülünk ls... (egyelőre még nam a
munkohalyunkról)

Repülünk a Little Dipper iskolába, ahol Elroynak átadhatjuk a
rakétacsukákat, majd a robottanártól megtudhatjuk, hogy o
azekbemutató pentosan 11:57-kor kezdődik. Jó lenne
visszaérni addigra — Elroynak lohtálónul ígérjük meg, hogy itt
leszünk! Egy óráb pldulást rova a Robotok és a Főnök
diszelgő einsteini egyenlőre, távozzunk.

A Cogswell Cogs ugyan igen impozáns emblémájával feltűnő
jelenségnak számít, de talán jobb, ha ide inkább nem térünk
be. A cég főnöke, Mr. Cogswell ugyanis Spacoly versenytársa
és kedvenc szórakozása, hogy kiszűrjön vele: erre a

legnagyszorúbb módszer nyilvánvalóan az, hogy egyik
alkalmazottját használja föl erre a nomasnek csak túzással
nevezhető célra. Így tehát jobb, ha nom állunk szóba vele (az
aradomány ránk nézva elég gyászos lanno), hanem ktkór nélkül
a cégünkhöz száguldunk. Odabenn se fecssegtünk a szószí
tákrónóvol (Miért? Hátha óvá az a cipő... — CoVboy), hanem
assünk be Spacoly Irodájába. Nem mondhatni, hogy túlságosan
jókedvre derítóné a jelenlétünk, sőt, valami lgaZEN ronda
dolgokról kezd o hadarni... A legjobb taktika, ha térdre rogyva
könyörgünk az állásunkért. (Vagy megkérdézzük, hogy nam
az ó cipőjét találom-e ez ágy alatt — CoVboy) Spacoly
szélesőre hallgat, de aztán úgy dönt, hogy talán van rá egy mód,
hogy valahogy megmanthessük az állásunkat. Ha elég sokat
régluk a lűlét, nagylából a követkzőket fogja kinyögni: "Hallott
már Robotopláról, Jetson? Gyönyörű hely! Na persze a maga
lzetőséhez képest egy kicsit költségas. Jámagam és néhány
nagylállakozó sok pénzt laktettünk be ott egy tervbe, amely
most, amikor már hasznat hozhatna, bofúladdással lonyegat! Egy
űdülőközpontról van szó, Jetson, de az emberek százával
mondják le az utakat és vissza kell fizetnünk a pénzüket, mert
valami nagy fal épül ott, vagy mi a csoda! Holnapután egy
ravizorcsoport utazik a helyszíntre és ha meglátják az ott
uralkodó állapotokat, biztos, hogy kivesszik a pénzüket a buliból.
Es akkor ön... én tónkre megyek! Jetson, azt akarom, hogy
azonnal monjon oda és nézzen utána, mi történik ott!" Nincs
más választásunk: fogadjuk o az ajánlatot. Spacoly egy
űrrepülőgépet tasz az asztalra, amivel még ma délután útnak
kell indulnunk.



△ Mr. Spacoly rendkívül ldagánsk tűnik...

Spacoly Irodáját alhagyva felugorhatunk a sajátunkba is, ahol
Rudi, saját sunyi számítógépünk fogad. Tőle is hasznos lntokat
szlppantahtunk föl, ugyanis hallgatózott és tudja, hogy
Robotoplára megyünk. Megtudjuk, hogy a helygót aradatilag
szabad robotok lakták és van ott egy alfaledett, otkometott hely,
amit az óslakók éphttek.

Spacoly cégától jóvat útba osik a Mega-Mall, a minden igényt
kietegítő szupermarket, ahol Rosla Információi szarint
hívosünk, Jane kedvenc időtöltésének hódol: holmi holmik
vásárlásával szórakozik (Csak nem új cipőt akar venni? —
CoVboy). A Central Plazáról kilndulva a Mega-Mall követkző
zugalba luthatunk (a választás fokultatív):

Dream Factory: balra nyílik. Ezen a helyen feltathatólag álmok
sorozatgyártása folyik. A megrendelő csak álmodik volamit,
aztán...

Kozmikus Kuzin Éttorem: olóra van. Itt rögtön Francols du Plex,
a sál fogad bennünket és felkínálja az étlapot, amelyet
laktétlanul érdekes végigolvasni — lgan érdekes apeculatások
szarapelnek rajta... Az éttorem sarkában három ldagan létforma
falatozik. Nyugodtan olegyodlünk szóba velük, mira az egyik
árdoklődvo falénkfordul és egy taljesen legikus kérdést tasz
fel: "Gooble bithy qua?". Ezt ugyan nem értjük, de a matlette űlő
társa (egyébként szintén kivénesian méragot bannunkot),
szaragatászon, lóhmoztat: "Te hogy a deszert?" Itt
közlebbi célkitűzéseink között nem szerepel, hogy egy ldagan
létforma fogyasszon bennünket desszertként, a társalgás helyett
szólltsuk meg a jobbra űlő pár nótáját. (Nótáglát? Még
szerecsae, hogy nem a hímet szólíthattak meg! — CoVboy).

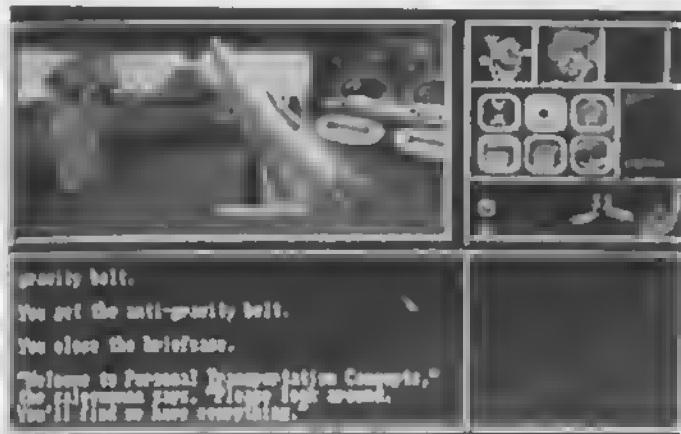
A pár ugyanis éppen Robotopláról beszélget és ez a téma

minket is rendkívül érdekel. Ha a bennszülöttekről kérdezősködünk, megtudjuk, hogy könnyen befolyásolhatók apró cseccsebecsékkel és színes tejfoddékkal...

▽ "Üdvözöljük azatlunknál! Ön a deszert?"



Füziós Dival: a csöbitttel juthatunk oda, itt megeljük Jane-t, aki épp két méregdrága modellt vásárolt magának (legyünk szórósszívűek a fizetést illetően!). Meséljük el, mivel bízt meg Specely. Jane biztat bennünket, majd — további költségeket fejtetve fejében — távozik. Magunkra maradunk Joan-Claude-dal, az eszelős butikossal, akitől kizárólag egy darab türkizkék kalapot fogunk venni, 29 dollárért. Utána sürgősen tűnjünk el innen, mert különben úgy járunk, mint az egyszerű ember a butikban: véget nem érő ruhaajánlgatások, próbák és kánszervásárlások következnek, amiből nincs menekülés...



△ "Hordozható atomerőművet tessék!"

Személyszállítási Fogalmak: Ez jobbra lesz. Itt mindenféle pompás eszközt vehetünk magunknak — "Mindon az Önő lehet, amit csak mag bír fizetni!". Az árlista: Porta-Nuka hordozható atomerőmű: \$399 Zsabtengeralattjáró: \$2.699 Mágnesclipók: \$449 (Nem vaazak clipókati Egyébként la van egy fofaslagas, emiről nem tudom, hogy ki... — CoVboy) Alfa-Omega rakéta: \$8995 Teleport-sisak: \$3499 Econo-Flit antigravitációs öv: \$899 Ezek közül mindeki azt vesz, amit akar, de talán nem éri megjegyezni, hogy az öv Robotoplán létfontosságú közlekedési eszköz lesz. Azonkívül olág hamar kimerül, ezóval nem árt, ha viszünk magunkkal valamilyen energiatárolást is... Ha mindent összaszadtunk, alessünk vissza az iskolába, hiszen nemsokára kezdődik a bomutató, ahol ifjú sarjunk álete nagy szereplésére készül...

A suliban 11:57-kor mindenki a tornaterembe csődül (mi is menjünk be). A rengeteg gépezet és a sok kis tudósjelölt között hamar felfedezzük az első díj nyertesét, a mi drága Elroyunkat! Tőle megtudhatjuk, hogy mit barkácsolt össze ezért a díjért: egy cybortronikus mikropulzusos zónakareszt. Aha. Az apák ilyenkor mindig szakértő szemmel szoktak bólogatni — hát

hiába, az én fiam! Szerencsére a palánna megkönyörült rejtünk és elmondja úgy is, hogy valamit megéntsünk belőle: a kutyú gápi mechanizmusokat képes bomálni az általuk kibocsátott impulzusok alapján. Mivel annyira megtetszett nekünk, Elroy nekünk is ajándékozta a "cyborszimulatórt". Nekl már amúgy is van egy másik: a darák Orbitty éppen ma reggel szerzett hozzá néhány létfontosságú alkatrészt, amelyet sehogyan sem tudott beszerezni... (Nyámm! Az óránk...)

Elpakolva az ördögi herkenyűt, vegyük az irányt az űrkikötő felé! Odaérve siessünk a rakálához és szálljunk be. Nemsokára elstartolunk, almaradnak a felhők és máris az űrben úszunk, ahol mindentálo törmelék kering (esztoroldok, szemét, köldökszínőráról lasszakédú urhajós, stb.). Rövid út után simán lendolunk Robotoplán...

Az űrreptáron egy erőteljesen vígyorgó Információs robotból csikarhatunk ki fontos tudnivalókat. Egyebek között két fontosabb dolgot is megtudunk:

— a turistaforgalom napról napra gyérül és ennek az az átkozott fal az oka;

— a bolygó bennszülöttei, az aborigibotok igazán ocsmány fajta. Műveletlenek és voszélyesek, de ha nem sértik meg őket, akkor talán nem bánlanak és nem rúgnak ki a bolygójukról.

Innen ászakra battyogva elérkezünk a híres üdülőtelephez. Belépve egy kedves idegen lény fogad minket. Ő is az aborigibotokra panaszkodik és javasolja, hogy tekintsük meg a rájuk vonatkozó naprajzi gyűjteményt az emeleten. Hmm, hát az bizonyára érdekes lesz! A hátul nyíló léttel fel is szelünk oda, ahol egy üvegárlóban jókora halom ócskavas rozsdásodik. A szemáttolop mellett pedig egy koszos ruhával, sovány olkettal megyert, továbbé szakállal és nepszeművel súlyosbíttl pesas rávadezik. Oldalán lázerpisztoly. "Jó napot, hát te ki a jóóg vagy?" Ez Elias Tumbleweed professzor, aki szintén a nagy konzorciumokat hibáztatja a bolygó felbecsülhetetlen értékű örökségének a pusztulásáért. He helyesünk (sőt, felajánljuk a segítségünket), akkor tovább mesél: "A bolygót először az Ősök lakták, akiknek nyomai már alig maradtak, de a legendák még mindig kedvencenek róluk. Elméleten szennit az Ősök alkották meg először azt az áramkört, amely a lúszta, otikus viselkedést teszi lehetővé. Az a tervem, hogy létrehozok itt egy velük kapcsolatos múzeumot. Mi a véleménye?" Mi lenne?! Csak nem idegesíteni a beteget: hagyjuk rá, hogy az élet csodálatos. Erra további infók következnek, és mi — az lsten se tudja, miért — pénzadománnyal segítjük a beteget. Megéri, mert maghatva nemes gosztusunktól, étad egy ACME Örökségő Lámpást, ami még jól jöhet. Ekáppen meggazdagodva slessünk lo a földszintre és kukkantsunk be az uszódába (bolra).

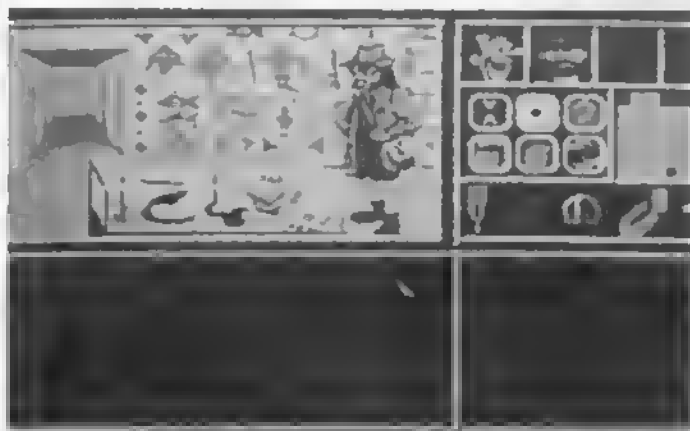
Ez egy igazán kellomes modorce, benne visszataszító kéesszürke létyóval, körülötte pedig előgge sajtáságos példányokkal. Fürödni ugyan nem tudunk, viszont jókat iahel dumálni az üdülővendégekkel. Az összecsalogatott infokból kezd összeállni a kép: az aborigibotok két törzse lakja a bolygót. Az egyik törzs királya egy földalatti kővárosban lakott — így a legenda — és olyan gazdag volt, hogy nem tudta hová tenni a pénzt. (Van egy előadó cípmő! Meot találam az égy aitt... — CoVboy) Unaloműzőnek egy nagy földal építését rendelte el és bár a kőfal cájja agyalórie még homályos, ő is ugyanabba az intézménybe vonult pihenni, ahonnan a Tumbleweed professzort feltöltölesen elengedték... A másik törzs királya egy felhővárban élt, és mivel a kőfeli építése nem igazán nyerte mag a tetszését, úgy döntött, hogy le fogja rombolni (előbb persze vár addig, amíg felépítik, mert előtte még nincs mit lerombolni). Pillanatnyilag ez van.

Ennyi sok tudománnyal buktl fejünkben, osonjunk ki az üdülőből és vegyük fel az övet (az inventory-ban legyen, ne a táskában) és agyból használjuk is (SELF-USE-BELT). Máris a magasba röppenünk és kadvúnkra loboghatunk a négy égtáj irányába. Újra use-olva az övet leereszkedünk, továbbá, ha kezd kimerülni, akkor használjuk rajta az erőműűvet!

Repülünk ászakra, majd tovább a fal mentén a nyugati végéig (ld. térkép)! Itt láthatjuk, hogyan szorgoskodnak a digdroid törzs tagjai a fal magasztásán. Ereszkedjünk le és társalogjunk az ott ácsorgó robotbótl. Kérdésünkre (Mi az ördögnek építetek ezt az irreálisan magas falat?), előadja, hogy ha a bolygó hat holdja együttállásba kerül (ami hamarosan bekövetkezik), ekkor a Prófóciában jövődöthek valóre válnak, márpedig a főnix rópiét meg kell akadályozni. Közlebbt most nincs ideje mondanl ezekről e dolgokról. Aha. Ez igazán érdekes úgy lehet — milyen kár, hogy nem ártjuk! Telán a fal másik végén értelmesebb

robotok lesznek, szóval repülünk keletre. Itt freebot-egységeket figyelhetünk meg, akik mámorosan bombázzák a falat. Leszállás után itt is akad Interjúalany, aki elősorolja, hogy a főnixnek szabadon kell tudnia repülni, ezért bentjék az építményt így hevesen. Sejnálkozik, hogy ezt a digdroidok nem képesek felfogni...

Miután teljes lett ebből meggyőződésünk, hogy a bolygót benépesíté szerves és szervetlen bennszülöttek egytől-egyig olmebetegek, repülünk az északi-sarki vulkánhoz. Nincs is jobb, mint leereszkedni egy vulkánból Na, ugye: két robotot találunk, akik hevesen gesztikulálva vitatkoznak egymással. A beszélgetésből kiderül, hogy a digdroid Bondel és a freebot Maris alétt állunk. Udvariasan bemutatkozva kifejtjük, hogy segíteni szeretnénk a bolygón, de többet kellene tudnunk a legendákról. Mindkét robot elbeszéli Robotopia egyetlennek tartott legendáját, amelyet a két törzs természetesen homlokgyögyenest ellenkázélag értelmez: Bondel szerint a holdak együttállásakor egy nagy medár, a cyberfőnix fog felkerelkedni az északi hegylekéből és hosszában körbeprepüll a bolygót. Amerre száll, romok meradnak utána. Ezért kell a bolygó egyenlítője mentén egy éktolenül magas falat felhúzni, emi meggátolja a repülését. Maris ezzel szemben a digdroidok szűkítókéréségét hangoztatja és kijelenti: ma már köztudott, hogy a főnix röpte Robotopia megújulását jelenti, ezért semmi nem állhat az útjába — ha mégis lenne valami, akkor azt még idejében le kell rombolni.



△ Tumbawead professzor igen súlyos ssetnek tűnik

Mindkét robot igen súlyos ssetnek tűnik, de azért csak próbáljunk újabb infókat szipkázni tőlük. Kérdésünkre (Miért van ez a kétfős értelmezés?) mindkét robot kifejti, hogy az egyik Ős náluk járt és elárulta nekik ezeket a titkokat — a másik törzsnél természetesen egy csaló járt. Miután feleljénjük, hogy segítünk az igazságot kideríteni, hozzátesszük, hogy valahol a déli szubkontinensen van egy romváros, ahol állítólag az Ősök laktak. Ők ugyan semmit sem tudnak a városról, de őrtznek egy hangvillát, amit az Ősök kúcsnak használtak... Ezt az jobb oldeli robot felel meg nohozen észrevehető dologt (az alak jobb kezéből lehet kivenni), ami nem más, mint az Univerzális Harmonizáló. Moholünk felkutatni a rojtélyos romvárost...

A déli szubkontinentst berítő dzaungel egy helyen kifejezetten útatanne válik, emi rendkívül gyanússá teszi a szemünkben. Természetesen nyomban loszállunk oda. Ahá, egy lndáktól főlóg benéft betonpillót látunk klmorodni a rengeteg zöldség közül. Menjünk közelebb hozzá. Egy romos épület-azetéség előterében állunk, de bejárat ahol. Ha tűzetesebben

megszemléljük a talaft, akkor középen egy kerek kőlepet találunk. Ha ez a bejárat, akkor valószínűleg fefel vezet és ett netán sötét lehet: tehát — gondolva a holnpra — meggyújtjuk a professzor lámpáját (SELF-USE-LAMP), majd ráállunk a kőlapra (GO TO STONE DISK). Hirtelen eszünkbe jut, amit a két robot az Univerzális Harmonizálóról mondott (USE HARMONIZER ON STONE DISK) és már lenn is vagyunk!

Egy kriptábo érkeztünk, ami tele van összetört ljmlemmal, de a száméblemben egy igazán érdekes dolog is magára vonja a figyelmünket: egy különös, vibráló kristálygémbeft látunk, aminek az aljárél vezetékek csüngenek. Mivel egy ilyen jészág nélkül egészen boldogtalanok lennénk, elpekoljuk. Aztán távozunk, mert vár rák utunk következő állomása: a Felhóvár.

A Felhóvár a freebotok lóvárosa. Nagyon szép, a tornya lobog. A kapuján beröppenve egy kapuőrrel találkozzunk, aki olmondja, hogy pillenatnyileg nincs onk, aki körükelfeuzolne minket a városban, de nyugodtan nézzünk csak szét, ha akarunk. Arra a kérdésre, hogy mivel foglalkoznak errefté a népek, a freebot tájékoztat bennünket, hogy ők már régtől fogva kristálymagveket votnok a kristályformokon, e tormést pedig learatják és jó pénzért elsózzák az ldegeneknek. Ami maradt, azt maguk használják tel az építkezésoknál és a robotgyártásban. Ezenkívül megtudjuk, hogy a sapphiradum gyönyörű violaszinben tündökölt, piramis elakú és ebből adódóan a király csak kivételesen fontos ügyekben fogad ldegeneket.

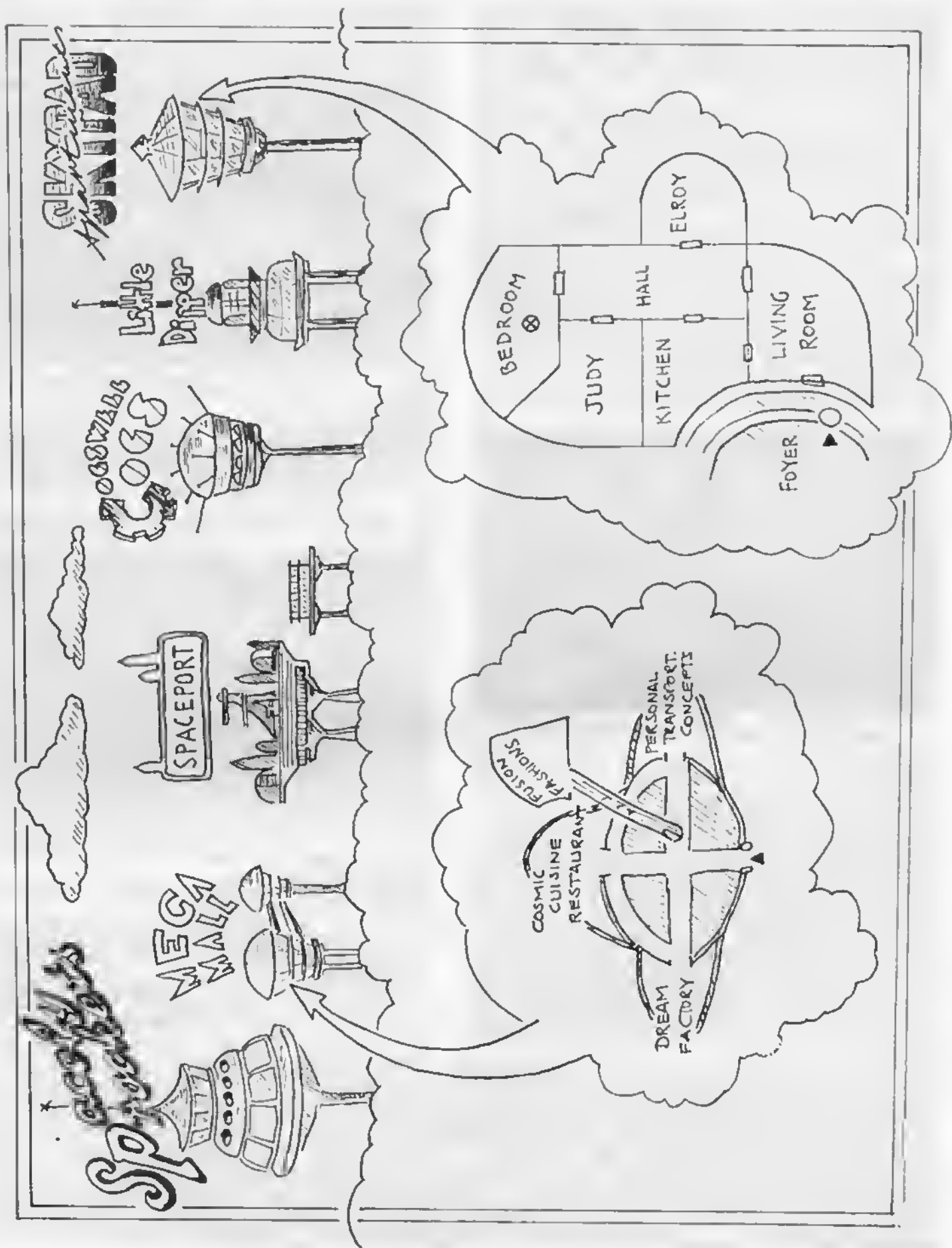
Egytel beljebb (az udvaron) éppen falrombeláshoz szükséges fegyverzet olékesztése folyik, közvetlenül előttünk mog egy nagy rakomány sapphiradumot pakol síkléra egy robot. Ha érdeklödünk, megtudhatjuk, hogy a szállítmány valami Föld nevű bolygóra vagy valami hasonló nevű elfeledett helyre lndul...

Az udvarrél egy klos, szókókúttal felszerelt érszobába lóphetünk, ehonnan — he elöget bizonygatjuk, hogy rendkívül fontos ügyben akarjuk a királyft hábergatni — egy félhomályos folyosóra ongodnek be bennünket. Ebből jobbra egy ajtó nyílik a sapphiradum-hegyeket tartalmazó raklárb. Itt döbbsen vesszük észre, hogy a dobezok oldalát mífelo embléma díszít: mintho a Cogswoll-székház tetején valami hasonlóft láttunk volna... Siessünk be a királyhoz, akinek olmondjuk, hogy számunkra már világos a helyzet: velakl Ősnek álcázva külön-külön felkereste a két törzset és egymásnak ellentmondó dologokat jóvendölve nekik összeugrasztotte éket. Ez az esztelen építés-rombelés (és vele párhuzamosan a Spacely-ördekeltségek súlyos vossztybe kerülése) csak egyetlen embor érdeke lehet... A vád súlyos, tehát nem ártana, ha esetleg bizonyossággal is szolgálénék az ügyben. Így tehát a következő feladatunk máris adódik...

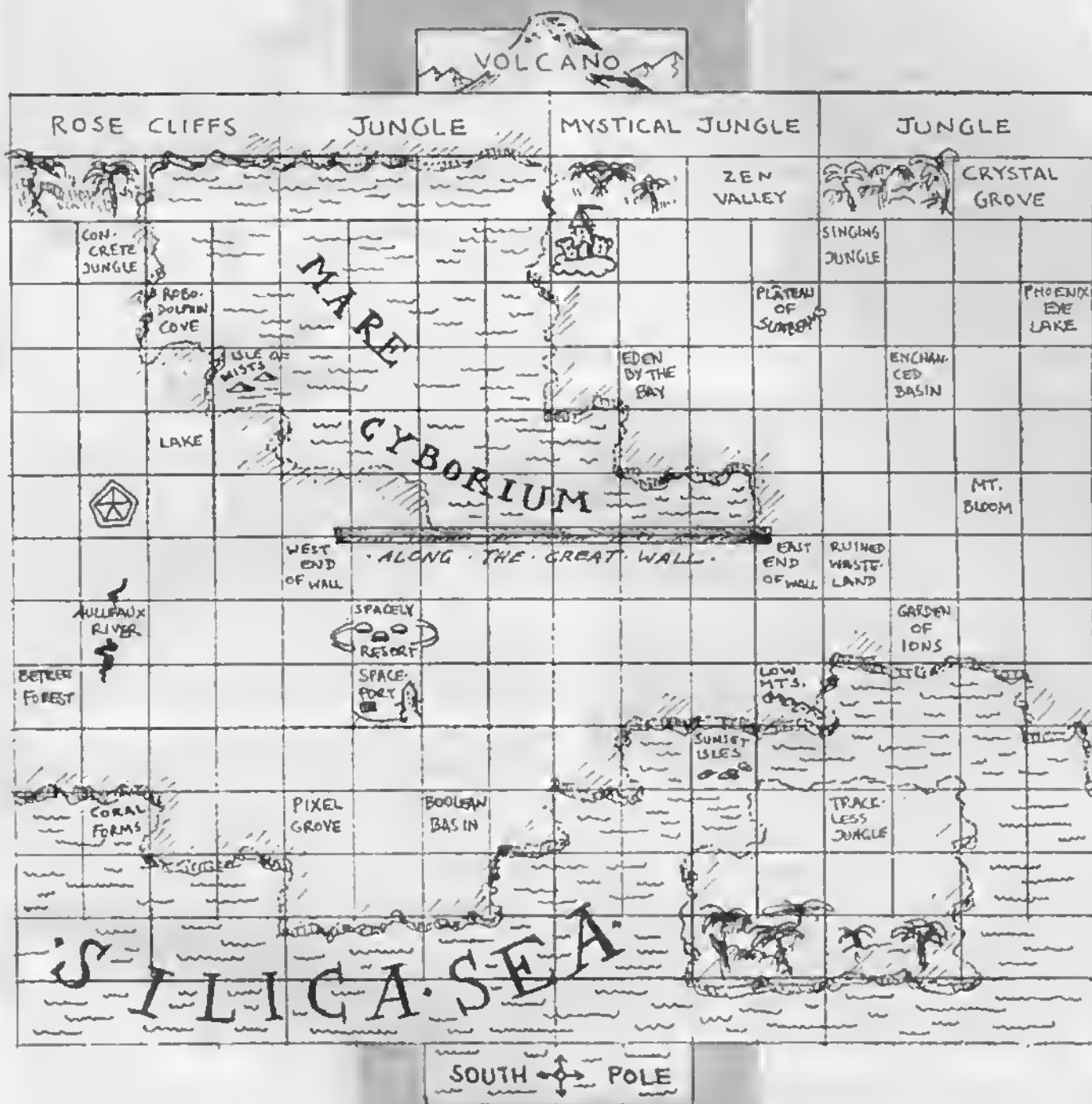
Most egy kis programozástechnika következik: Indirokt vezérlésátadás. Vagyis in directo átadjuk a vezérlést a játékosoknak, akiknek az eddigi infóink alapján talén már nem okoz különösabb nehézséget Mr. Spacely alismerésének kivívása (ez nála annyiban morúli ki, hogy nem rúg ki). Ha esetleg nem menne, akkor még hintünk néhány hintet, mielött búcsút hintenénk nekto:

- a Boolean Medancébon nem is olyan régen valószínűleg nagyon sokan pusztulhattok el.
- a Botree Erdőtél dél-délkeleltre osé tengerszakaszon, a víz alatt érdekes korallformákat vehetünk észre. Ha mondjuk lenno nálunk egy hordozható tengerelettjáró, akkor akár lo is szállíthatnánk...
- az Aulbaux folyótél északra, egy kanyon oldalában találhaté a digroid főváros ötszögletű kapuja. Ezen csak moghívóval engedl át a látogatót a járér, de amikor legközelebb vizítünk erre, már nem kerül elé...

Őszintén szélva nem titakoznánk az ollon, ha a megszemléltégesített rajztílmorozatok a jóvében is úgy esnének áldozatául a felbószútt programozóknek, mint a JETSONS. A Microlifualona ugyanis egy nagyszerűen kezelhető, élvezetes kalandjátékoft fabrikált az eredetiből. A zene szintén az eredeti sorozatban helható szörnyűség feloldozása, és bár a szerzője néhány saját invenelájával is kiegészítette, mindenképpen előnyére szolgál, hogy nem énekelnek benne. A lagjobban vizsont a grafika tetszett, először ugyan kissé rémítőnek tűnnek ezek a pacsullszínek, de egyrészt az eredetiben is pent ilyenek, másrészt mog ugyanazt a debil atmoszférét kölcsönzik a játékoknak is, mint amilyen a rejztílm. Tök jó. Természetesen nem feledkezhetünk meg arról sem, hogy a "téma után bővebben érdeklödé" olvasóinknek figyelmébe ajánljuk a Játékhöz kapcsolódó szakirodalmat, ami a műholdas csatornák és mér az MTV hullámhosszán keresztül is felölhatja lelki békénket, ha roggelonként vagy kora esténként bekapcsoljuk a tv-készüléket. A GEORGE JETSON AND THE LEGEND OF ROBOTOPA c. epizód ugyan idégig még nem volt, de reménykedve pillentünk a jóvébo. Addig is még ott van a 'Csipet Csapat' is, ahol ronda macskák danolják, hogyszonygy "...nem várható el egy gourmand-tól, hogy olcsó kolbászt burkoljon..." Iliz a fellelő nyugalni potlma, a legyáratl lltételekkel áldozatát lltételek lltételekkel lltételekkel követelik, hogy a 'Vuk'-ot nézzem! 'Vuk' a besti! Különbe tekintettel a libákra... De kié ez a cipő? — CoVboy)



ROBOTOPIA



Deja Vu II.

Valamikor beldogult ifjúságunkban (még a CoV 9 idején) egy DEJA VU-oltrés képesen olyan feleletlen kijelentéseket tettünk, hogy feltétlenül nyemünk egy telrást a program folytatásáról a DEJA VU II — LOST IN LAS VEGAS-ról is. Már készen is vagyunk! Az elmúlt 15-16 hónap folyamán sikerült a tőlünk megszokott aabességgel végigsietnünk azon az "egyszerű" kis játékon. A hihetetlen gyorsaságra valószínűleg magyarázatot ad az a dolog, hogy a második rész sokkal "könnyebb" lett az elsőnél: egy gyakori kalendornak nem jelenthet akadályt egy olyan játék, amelyben mindössze csak néhány ezer tárgy van és ebből az olonyészó monnyiságból szinte mér minden századik használatos is valamiro... Az első részhez képest ológ lohangoló, hogy a folytatás nem készült ol 64-esre, készíthettek viszont egy VGA-s vorzlót PC-ro is.

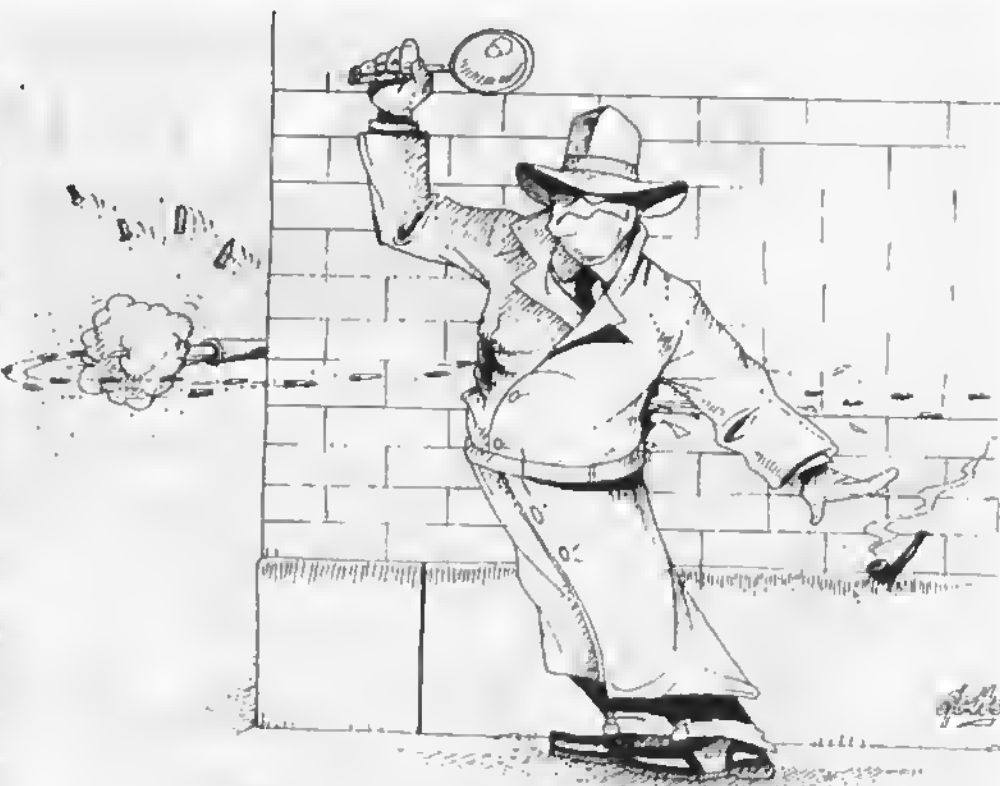
A történet ott kezdődik, amint éppen megunkhoz térünk egy teljes komforttal felszerelt fürdőszobában. Ez valamelyes előrelépést jelent az első rész szimpia kioztójához képest, de régi lsmorósként köszönthetjük azt a féjdalmeszen lúktató dudort, ami a fejünk közepén éktelenkedik. Nagy örömmel konstátáljuk, hogy most éppen tudjuk, hogy kik is vagyunk: még mindig Ace Harding megénnyemozó szoropében tündéklünk itt a padlón. Ahogy visszatér a tudatunk,

lassan az elmúlt 48 óra eseményei is meglevenednek olóttunk. Valahogy úgy kezdődött a dolog, hogy két gongsztorral volt találkánk Chicagóban, akik teljes lelki nyugalommal részint fejbeütöttek, részint pedig magukkal hurcolták a hírhedt las vegasi gongsztorfőnök, Tony Malone színe alá. Valahogy úgy rémlik nekünk, hogy valamiféle kapcsolat volt fontnevezott "Dinnye Tóni" és a dorék Joey Siegel között, akinél bárja van, továbbé még az első részben meghalt (lásd, CoV 9). Siegel Malone pénzbeszedőjeként működött Chicagóban, de mivel véletlenül magánál felejtett 112.000 dollárt, mielőtt egy gelyóvat a fejében a másvilágra költözött volna, Malone kimondottan merőzsen hanguleitbe került. Valami igen furcsa logika alapján úgy gondolja, hogy Siegel halála a mi szorény személyünknek köszönhető, és ezért úgy váll, hogy teljesen legikus, ha tőlünk várja pénzének visszafizetését. Nagylólkú ajánlatot kapunk tőle: vagy előssuk valahonnan a 112 db ezrest egy héten belül, vagy abban a nagyszorú osoményben lesz részünk, amit a tipikus "vagy más" néven szoktak omlegetni a másodosztályú gongsztorfőnökben... Mivel nem kívánja, hogy olyan belendos ötletek jussanak az oszünkbe, mint például a mielőbbi olútnés ebből a városból, egy kedvos kísértől is ad mellénk Siegle Martin személyében. Martin egyébként a játék folyamán végig a nyomunkban lesz és időről-időre megjelenik, hogy olyan csoskaságokat sugdosszon a fülünkbe, mint mennyi időnk van hátra az életbel és hasonlók. Ha esetleg huncut módon mégis úgy döntönénk, hogy olvenetezünk abból a sralmas városból és az utunk nem Chicagoba vezetne, akkor a barátosges gorille sajnálkozva egy Thompson géppisztoly segítségével tosz sok-sok pontot életünk és gyomrunk foléjo osó részének végére..... Hét így kezdődik a történet.

A játék közölőse teljes mértékben megogyozik az olózó részben használt módszerrel, így csak tutóleg lsmertetjük: az összes parancsunkat a képernyő felső részén levő 6 ikon segítségével adjuk ki (EXAMINE: megvizsgálni; OPEN: kinyitni vagy korosni valamit; CLOSE: bezárni; SPEAK: mondani valamit (csak egy szót kell megadni); HIT: megütni valamit; CONSUME: megenni valamit). A parancs színtéklője som változott: olőször a szükségos lőát kell kíválasztanunk, majd egy clickkol ki kell jelölünk azt a tárgyat, amire a parancs vonatkozik (a tárgy inverzre vált). OPERATE parancs osotén olőször a parancsot, majd a használandó tárgyat, végül azt a tárgyat kell kijelölünk, amin használni akarjuk. A parancsok alatt egy SELF ikont lőtünk, amelyet akkor kell használnunk, amikor valamelyik parancsunk magunkra vonatkozik (például folvesszünk egy kabátot vagy főbe lőjük magunkot). Mellette látható az Inventory, amelynek ablakját szükség szerint nagyíthatjuk/kicsinyíthatjuk a le Workbench. Tárgyakot úgy tudunk folvoni, hogy a játéktérbel folvesszük őket a pintorrol, aztén étrakjuk őket az inventory ablakba (már amelyiket lehet — egy megándotektívnek például abszolút nincs szükségos egy kenapéro). Ezen a részen fejlesztették valamelyest az első részhez képest: he ez Inventory-oblekben egy semleges helyre clickolunk, akkor egy sárga kerettel olőlt ablakot nyíthatunk meg és az ablakba foglalt tárgyakat egyszerre mozgathatjuk ét a játékképernyőre (például a zadenok váltásánál nem kell a zatonokat egyenként odaadni a szószál lánynek, átnyújthatjuk egyszerre is). A helyszínek közötti közlekedés egyrészt az ajtókra, másrészt a jobb oldalon levő EXITS ablakban mutatott kijelretekra történő clickkol lőhetőséges. A helyszínekkel kapcsolatban még megjegyzendő, hogy minden helyszínrhez egy adott nézőpont jellemző, tehát ha mondjuk egy helyszínt északi irányba haladva hagyunk ol, akkor abszolút nem biztos, hogy a következő helyszínen is északi irányban fogunk nézni. Mivel ez olég zaveró sajtósága a programnak, a tárképon nyíltak olőltük az egyes helyekre jellemző nézőpontokat. Nahát akkor annyit a kezelésről — most már próbáljunk főképészkodni a fürdőszoba padlójáról:

Olőször természetoson szőtnézünk a fürdőszobában. Itt van például a kád, amelyen több keszgyűrű tartózkodik, mint a Szaturnusz. Aztán például kinyíthatjuk a csapot és ha a csobogó vizet OPERATE-oljuk magunkra, akkor megtudjuk, hogy egy megándotektív sohasem lehet teljesen tisztára mosni. A földön a világ megándotektívtól számára randszorostott méreg, egy úvo whiskey áldogái. Sejnos most már teljeséggel használhatatlan, mert a dugót úgy belenyomták, hogy azt onnan többé senki som húzhatja ki. Azonkívül lehet húzgálni a függőnyőket és még egyéb szőrakeztető lődtőthosok is kínálkoznak, de inkább hagyjuk a szőntalan szőrakeztést a tolatott berendezési tárgyakal és

vizsgáljuk meg a törőlkőzőket, amelyeken a 'Lucky Dice Hotel and Casino' follet hírdeti büszkén a tulajdonost. Az ajtón két rágl kedves ismorosunkot pillantjuk meg: egy kabátot és egy gelyát. Ezeket sűllyosozuk el az Inventoryba, aztán rőgtőn vagyuk is fol őket (OPERATE <kabát> SELF). Eképp feléltözve meg is vizsgálhatjuk a tartalmukat (OPEN): a kabátban egy úros cigarrótdoboz (természetoson Lucky Strike), a nedrágben pedig egy kulcs és tárcénk tartózkodik. A tárcét nyitgatva újebb holmik körülnek olő: összesen 12.25 dollár, a novünkro kiállított jogositvány (benno chicagoi címünkkel), egy régi, megsárgult újság, amelyen bekazolás közben látszunk Rudy Kowelski nevű



régi edzőpartnőrünkkel, továbbá egy CoV 9, ami a DEJA VU t-ben történeteket mesél el (ez egyébként a későbbiekben fontos lesz, mert ebben található a chicagói Joe's Bar címe).

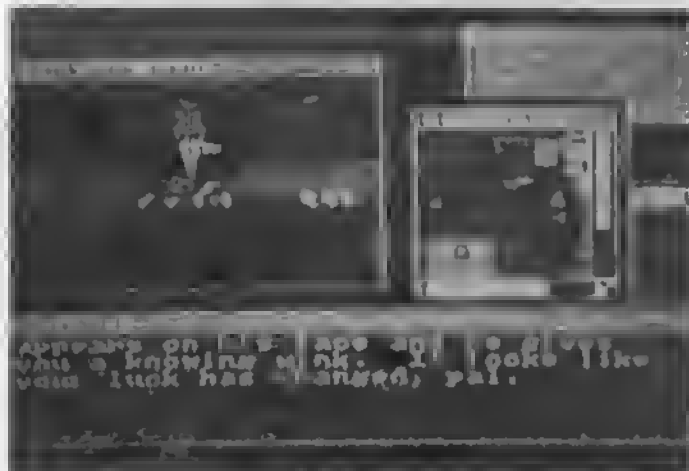


△ Ezt a címképernyőt én valahol már láttam...

Az ajtón keresztül egy olcsó szállodal szobába jutunk, ahol azonnal egy súlyos káz nehezedik a vállunkra. A köz tulajdonosa egy kétfős szokrány, aki Stogie Martin néven mutatkozik be és azt javasolja, hogy ne próbáljunk túlfaragott terveket szólni erre, hogy leljünk előle... Ezzel a jótanácsal pillanatnyilag magunkra is hagy, mi pedig felvehetjük azt a szívargyűrűt (vagy inkább márkejelzést), amit a földre ejtett. Ez egyébként Martin állandó szokása, de a szívargyűrűből bőven elegendő csak egyet felvonnunk, itt hosszasan elszórakozhalunk a ezoba átrendezésével, de valami használhatónak tűnő dolgot csak az éjjeli szekrény fiókjában találhatunk: a Biblia Gideon-féle kiadását. Eppen a Tízparancsolatnál nyílik ki: "... és mondá az Úr: — Marha vagy, gyermekem — és Ábrámham lábára ejtő a súlyos kőtáblákat... Ezen negyven jól szórakozunk, ber námi kátkedással gondolunk erre, hogy Tony Malone vajon olvasta-e ezt a fejezetet betőle? Az éjjeliszekrény mellett egy személtáda áll, amelyben egy összegyűjtött cédulára lelünk: "Stogie, a los angelesi fizetés késik. Nézz utána minél hamarabb. Ha kell, Gionelli segít. TM" Az eblek mellett álló komódbban semmit nem találunk, viszont a letőjén egy hamutartó társaságában összehajtogatott vesüti menetrendre lelünk. Az induló/érkező vonatok listájára ugyan nincs szükségünk, de azán csak vágjuk zsebre. A menetrend egyébként tartalmazza a vasúti díjszabásokat is, ami viszont erre döbent rá bennünket, hogy mily kavós is az a \$12.25, ami nálunk van.

Ennek órmérete kísértélhalunk a szálloda folyosójára, ahol a szerencsejáték távoli zajai útik meg fülünk. A folyosó berendezési tárgyival hosszadalmasan mókázhatunk, különös tekintettel a szinte mindent elberítő cserepes növőnyekre. Miután mindenkik kiérte lezde hejlamait, nyissza ki a szemközti ajtót, ami a szálloda előterébe vezet. Innen a kaszinó pénztárához jutunk, ahol két újabb növény között egy szőke hölgy kuksol a rács mögött. A rácsról nem derül ki, hogy a szőszit akörje benntartani vagy minket tnt, de amíg ezen elmélkedünk, váltunk zsetonokat. Darabja 5 dollár, tehát a "fűrészbak"-ot (a tízdolláros) csúsztatjuk a lány elé. Miután elsüllyesztettük a zsetonokat a batyunkba, sétálunk tovább balra. Itt jónéhány szobát találunk, amelyekben részint barátságos úriemberekkel huszonegyezhelünk, részint a 'Félkerű Robló' névre hallgató masinákön szórhatjuk el orcánk veritékével összalopott a pénzünket. Aki valeha is járt már kaszinóban, az tudhatja, hogy pénzbedobás nyerőgépeken soha nem szokás nyerni, továbbá, ha egy megnyerő külsejű úriemberrel nekiáll huszonegyezni, valószínűleg nadrág nélkül lesz kánytelen távozn. Termászetesen nem a játékt tisztaságába vetett bizelmunk rendült meg, csak arról van szó, hogy a kaszinóban csupo peches ember szokott megfordulni... A kártyás embereknel szintén válgvizsgálhatjuk a berendezési tárgyakat, amelyek közül a legérdekesebb a mellükön lógó návtábla. Az egyik figurán ugyanis a Rudy Kowalski név diszalog, ami hírtelen deja vu-érzéssel lótt el bennünket; hiszen ez a régi edzőpartnőrünk (legalábbis a régi újság szerint) A biztonság kedvéért azért felmutatjuk neki (OPERATE) a megsárgult újságot. Rudy szeme felcsillan és cinkosan kacslnt egyet. Megismert...

Valószínűleg mindenki ismeri a blackjack (vagyis huszonegyezés) szabályait, tehát csak a játékt menetét írjuk le; először is tegyünk egy zsetont az asztalra; az osztó ad két lapot nekünk és az üzenetsor jelzi, hogy mennyi a lapok összege; ha 19-nál kevesebb, akkor kérünk magunk lapot (HIT és SELF); ha 19, 20 vagy 21 akkor nem kérünk több lapot (HIT és az asztalra clicckoljunk); minden pont téjje a duplája az előzőnek, ha a zsetonokat rajta hagyjuk az asztalon; ha tovább akarunk játszani, tegyünk egy darabot a zsetonjaink közül az asztal közepére, ha be akarjuk fejezni, akkor rámozgunk a zsetonokat. A darák Rudy esetünkben úgy esel, hogy neki mindig kevesebbje legyen, mint nekünk, így a jövőnk eleinte rózsásnak tűnik. Sajnos az nem megy így a vágtelenségig: Rudy tónókának hitelen szemet szúr, hogy itt egy vendég már harmadszor nyert egymás után (ez egy kaszinóba teljesen kizárt) és leváltja a régi cimberát. Talán mondanunk sem kell, hogy ezzel nyerési esélyeink egy szép kerék értékre csökkentek. A probléma ott lesz, hogy Rudtól ugyan nyerhetünk 12 zsetont, de amikor a tónóke felváltja, nem tudjuk elpakolni a nyereményt: amíg pekolunk, hírtelen megkérdezi, hogy játszunk-e még, majd a 6-7 zsetonnál tette szépen besöpri az asztalon levő zsetonokat: "Tudja, amit az asztalon hagynak, az a ház szabályai szerint borzavallónak számít..." Így tehát a következő módszer szerint tudjuk a legtöbb pontot nyerni: először feltezzünk egy zsetont, amivel nyerünk kettőt; másodszorra leltesszük azt a zsetonunkat is, ami az inventoryben maradt és így nyerünk hatot; ebbel vissza az inventoryba kettőt, és az asztalon levő négyből az egyiket tesszük az asztalra, emivel nyerünk nyolcat; okkó váltják le a hevet, de a maradék idő alatt talán el tudjuk rakni, mind a nyolc zsetont. Mindogy, e lányog az, hogy minimum 45-50 dollárnyi zsetonnal kell visszaszétálnunk a kaszinóhoz, ahol a rács mögött ült lánnyal visszavághatjuk pénzre.



△ Hurré! Itt csinálak! Csak nem elég sokáig...

A szálloda előteréből az utcára jutunk. Jobbra találjuk a vasútállomás épületét. Odabent egy szomorú, magába roskadt ember olvassa a CoV 9-ben megjelent DEJA VU-leírásunkat (Őszintén szólva, én azon nem tudok csodálkozni... — CoVboy), közben valaki azt üvökölt a távolban, hogy "Beszállásállásállás...". A felső négy ajtón keresztül a peronokra jutunk ki (balról jobbra: 5-6-7-8 vágányok), de előbb a jobbra vezető alsó kijáraton logyuk a csomagmegőrzőt meglátogatni. Itt egy kedves öreg ligura vigyáz az arra rászoruló csomagjaira. A szemben levő fal jobb felső sarkában a menetrend lóg; a felső részen az érkező, alul pedig az induló vonatok listája (ARRIVED: megérkezett; EN ROUTE: útban van; BOARDING: beszállás; DEPARTING: most fut ki). Itt látjuk továbbá azt is, hogy az adott vonat melyik vágányon van. Keressük meg, hogy a chicagói vonat melyik vágányra érkezik és sétálunk ki erre a peronra. Jogyet nem kell előre váltani, majd a vonaton vesszünk a kasszától. Ha a vonatunk már elment volna, akkor itt töltjük el valami személtáddal az időt — majd mindjárt jön egy másik. Addig például meg lehet próbálni átsitni a vágányokon (van kijárat erre felé), és rögtön meg tudjuk, mit ártott Moldova György azon, hogy "Akk e mozdony (fűtje) megesapott"... He kivételosen nem a sínek közé ajtjuk be főhősünket, hanem a vonatba szállunk be, ekkor nemsokára egy kedves öreg becsli nyújtja felénk a kezét. A másik kezében tartott támszámszámról kikérve tehetjük, hogy vagy fogorvosról, vagy

pedig kaleuzról van szó. Etsünk bele húsz dollárt a kezébe (ennyi a jegy Chicagóig), mire a bácsika átvételt és egy jó nagyot üvölt — a vonatok klabálással indulnak. (Ha nem a chicagói vonaton lennénk, akkor most a jó öreg Martin jelenne meg és rövid géppisztolyosorozattal tojelné ki rosszallását, hogy meg akartunk lógni előle.) A mozdony kigördül az állomásról és mi szépen elszundikálunk. Az út alatt egyszer még felriadunk, de néhány álmos pillantás után ismét elmerülünk az álmok tengorében...

A következő ébredéskor már Chicago külvárosában zokogunk és a vonat nemsokára be is fut a pályaudvarra. A vasúti szolgáltatáshoz hozzátartozik, hogy az utasokat ott kidobják a vonatból, ameddig a jegyük szól — így tehát mi is éppen a chicagói állomás várótermében landolunk. (Közben megismerjük Martin is, hogy nehogy véletlenül arra gondoljunk, hogy elfelejtett utánunk jönni.)

▼ Az ilyen egyenruhás alakok általában pénzt tarthatnak



A váróterem sarkában egy újságosbóde vonja magára a figyelmünket. Az újságárus sajnos vak, de segítésgérv van Boris, a vakvezető kutyája, aki azemmel láthatólag egy pit-bull terrier és egy chihuahua keveréke. A tulajdonos állapota, hogy vadul morog, amint őt vagy a gazdáját megpróbáljuk elhelyezni az inventoryban. A szöveg hovoró valamelyik újságot kinyitva, ólos azalcímek vorik ki a szemünköt: "Álvilági gyilkosság! Egy ismert gengszter hullájára bukkantuk a mivolt! A néhai Jony Siegel valószínűleg kapcsolatba hozható az új hullával! Blablabla! A holttestet a városi hulladék egyik láda és emberhútdőjében talajozták el." Az újságra azútközgünk lez: adját oda a bácsinak a 25 centes és vegyünk ol egy újságot (de csak egyet, mert a kutyája pontosan ismeri az árfoyakokat).

Az állomás előtt jellegzetes sarga auto parkol a járda mellett. Egy taxi. A sofőrje régi lameró: Gabby már többször a segítségünkre volt különböző zűrös ügyekben. A régi lameróságra való tekintettel Gabby mindenhol ingyen szállít bennünket, tehát nem kell annyit szorongatnunk a taxizásra szolgáló pénzről, mint az új, részben sofőr barátunknak viszom van egy apró hibája: lók súkat és nem igazán tud szájáról sam olvasni. Mivel így elmondani nem tudjuk neki, hogy hova akarunk menni, a "mutogatás" novú kommunikációs formávat közöljük vele az álrított cölh. különböző tárgyakat dugunk az orra elé, amelyek egy adott helyszínt utalnak. Először is mutassuk fel neki a jogasítványunkat (pontos megyei kifejezéssel: "OPERATE-oljuk rajta"), amelyben szerepel a lakásunk címe és máris boldogan ropulhatunk felé a hazai teretpre vezető lépcsőn... Az előtérben levő levélszekrények közül a jobb oldali a miénk, de sajnos a kulcsunk nem passzol bele. Passzol viszont a lakásunk ajtajába, ami személtől von. Whoa! (Nem "Whoa!", hanem "Yikes!" — CoVboy). Ugyan egyetlen magándotekitv sam tart különösebb rendet a lakásban, de mintha egy kicsit túlságosan is nagy rendetlenség lenne... Úgy tűnik, látogatót kaptunk, míg távoztunk. Talán tévesen valamit a levegőben uszó ólos szlavi tüstje és a jellegzetes márkajelzés, ami már megint maradt a földön, költségelenné teszi a látogató személyazonosságát. A dorák Martin rekont rendet nálunk. A szöveg berendezési tárgyak vizsgálgatva érdekesítő információkat nyerhetünk (itt van például a szoba falán éltelenkedő jávorszarvasfej, amit még póke-

ren nyertünk boldogult ifjúságunkban), de a legérdekesebbnek a földön hevoró aktatáska lórközik, amit a program namos egyszerűséggel "személtáda" néven emleget. Az aktatáskát kinyitva egy csomó tárgy akad a közünkbe: egyrészt egy bléska, amit alkalmadtán osetlog betemáthattunk valókiba; egy rézkutcs, ami a folyosón levő postaládánkal nyitja; egy piros kulcs, ami a banksztűnk szekrényéhez szolgál (ha valaki megtalálta a játékban a bankot, azt téves képzetek győtrik); valamint egy kis kartondoboz, amelyben 6 db .38-as pisztolyhoz szolgáló töltény zörög. A székkulcs kivételével természetesen mindet oisűlyesztjük a motyónkban. Ahogy a romhalmazban szétnezzünk, még egy használhatónak tűnő tárgyat lelünk: nom, nem a jávorszarvasfejről van szó, hanem az ólamlámpáról. De ha már a jávorszarvasfejről esett szó, akkor osetlog "kinyithatjuk" az agancsán lógó ronda házikabátot is: egyrészt egy tízdolláros és két 25 centes akad a közünkbe, másrészt pedig a legjobb barátunk; egy 38-as kaliberű Smith & Wesson Special. Mielőtt szobrevágnánk, nyissuk ki OPEN-nal a pokoljuk belsejét. Ezután vissza a folyosóra, ahol az egyik újonnan beszorított kulccsal kinyithatjuk a levélszekrényünket. Három hihetetlenül fontos levél található benne, az egyikben a Hadtengerőrszet biztat arra, hogy belépünk a kötelekőbe, a másikkat bennevezhetünk egy Borlitz-látogatásra, ahol levelező tagozaton olojelethetjük a magándotekitv-mosortegy fortélyait; a harmadikban pedig Vinnie Talusso novú informátorunk tájékoztat róla, hogy a cipőgyár és a jegybűtő közti rendkívül tükös üzelmok folynak (biztos túsarkában árulják a pisztályt). Kategóriájukat tekintve a levelek oda tartoznak, amit az ánglusok "red herring" néven amlegetnek krimik vagy logikai játékok kapesán — de erre von egy sokkal szebb magyar szó, ami az értelmező szótárban "vulg." megjelöléssel szoropol, "sz" betűvel kezdődik, "o"-gal folytatódik és "ás"-sal végződik. Mindenkinék sok szorongatást kívánunk a banksztű, a jegybűtő, a cipőgyár és hasonló objektumok keresgéléséhez — miután néhány óra múlva visszatérnek a cselekmény fő vonalához. Innen folytathatjuk a játékot...

Úljunk vissza a ház előtt parkoló taxiba és mutassuk fel Gabby-nak a CoV-ot. Az ebben levő cikkben ugyanis szerepel a Joe's Bar, következő célpontunk címe. A hely lamerós lehet az első részben: itt szoktak kövér nőket támlni a csomagtaratókba. (Már akkor az egy jó hely! — CoVboy) Kövér nők helyett most egy idős hölgy jelenik meg, aki minden ok nélkül fejbeszűt a rejtőkűvel, fejhangon visong az "otlondalságosodás" megállításának szükségességéről, majd hirtelen távozik. A meglopó információ után megpróbálhatunk bemenni a bárba, majd miután oszrovetük, hogy zárva van, osetlog kísérletet tehetünk az 1. részben alkalmazott módszerrel: a csatornán keresztül. Sajnos a csatornaledőt súlyos alligátorvászoly miatt véglegesen lezárták. Így tehát inkább befordulunk a alkátorba (balra fent). Odeboni most kivételosen nem útnak tette különböző útonalók, vrazom egy tűzlőtrát pillantunk meg. Hirtelen élettől vezérolvo fallendülünk rá, és máris egy beszorított amalelt obtor előtt állunk. A deszkák egyike eléggé lötyög, emire egy jó nagyot csapva (HIT) pont odegondó helyet nyorúnt ahhoz, hogy bebújhassunk egy újabb lamerós helyekőre, az Imáron bekében nyugvó Siegel úr egykori lodájába. Taljosen noztalgikus hangulatba ringatjuk magunkat, amint felvillannak behő ifjúságunk képei a DEJA VU 1-ből: mily bodva is volt a derék Siegel, ahogy itt hevorószott az asztalon azzal a szép-golyóval a fejében!... És azóta nyitva van a szél is! Mihalyt tudzik a szentimentalizmus, hirtelen mozdulattal kinyitjuk a telefont, amiben egy kis fehér kulcsa lófűnk. (Ez egy taljosen logikus lépés, következnek az addig elmondottakból, ugye? — CoVboy) Fioppál a kulcs megtalálása tovább sertont a kutatóledvő... A hatalmas lóasztal az első részben is rendkívül sok érdekes dolgot tartalmazott: most mindössze egy B2-es ceruzát találunk benne, ami rendkívül fontos lehet olyan esetekben, ha mondjuk egy olyan jegyzetblokkról akarunk olvasni, amelynek az előző lapjáról átnyomódott az írás... (Mivel jegyzetblokkot ebben a részben nom találunk, osetlog alkalmadtán kettőzölhetjük és lenyalhatjuk). Sajnos az innen kifelé vezető ajtók zárva vannak, így tehát kénytelenek vagyunk az ablak ismeltel használatával távozn.

A tűzlőtráról lekommerogva egyelőre még ne sétáljunk vissza a lóutarn, hanem forduljunk a alkátor másik vége felé, ahol kellems meglopótés fogad. Igazi csamegek a merőz kalandornak! Kinyitható bukák, banno linom éltőlakkol és a régi Mercedesünk aluszakulcsával (esetleg újabb "big miss"-eket engedhetünk ki a csomagtaratókból?), igazán értékes szórakoztatók (értékűkből levon valamennyit, hogy őrösök), "Matyoska-doboz" (all nom

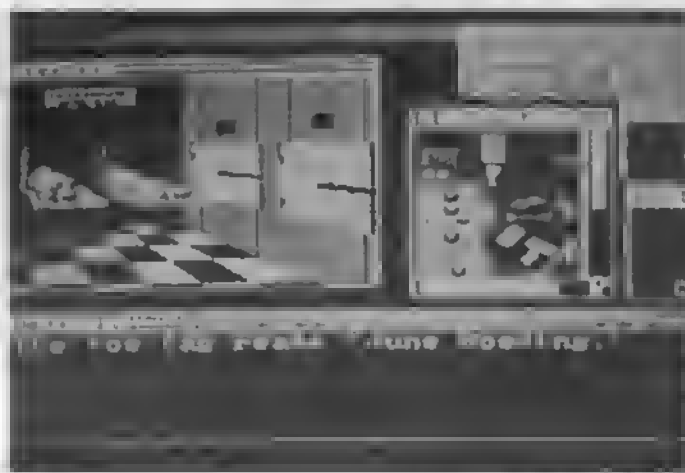
ismerné ezt a játékot, az csak kezdje el nyitogatni)... Mivel ez a sok hasznos tárgy abszolút nem szükséges, esetleg be is fordulhatunk a Joe's Bar hátsó részébe vezető ajtón, illetve csak befordulnánk: egy rozsdás lakat lóg rajta. Hál'istennek magunkkal hoztunk két univerzális ajtónyitót berendezést is: a jó öreg tolkésűnköt és a még jobb, még öregebb „38-asunkot. Egy vídám OPERATE után tehát máris azabad az út a bárba.

Odebet meglepő kép fogad bennünket: az, hogy nincs kép. Vagyis sejtet van. Ez porsza nem jelent különösebb problémát azoknak, akik ártókas tanácsaink alapján magukhoz vették a zseblémpát. Most be lehet kapcsolni. Újabb ismerős hely: régi emlékeknek villannak agyunkba a mi drága jó WC-nkről, ahol a padlón hanteregtünk és nem tudtuk, hogy kik is vagyunk tulajdonképpen... Sajnos a toalettet azóta bedeszkázták és csak egyetlen ajtó nyílik: a szomközti, ami a bárba vezet. Innen felsétálunk a lépcsőn az Iroda ajtajához vezető folyosóra, de aki játszott az alsó résszel, olvasta a CoV 9-ben megjelent leírásunkat... (Állj) Gondolnunk kell azokra a szerencsétlen asztársainkra is, akik esetleg kimaradtak a CoV 9 birtoklásának emlékéből! Náluk al kell mondanunk, hogy magányosa, gazdára váró CoV 9-ek még mindig hozzáférhetők nálunk... — CoVboy) ...annak már úgyis nyilvánvaló, hogy hova megyünk: természetesen a balra nyíló borospincébe, ahol még mindig a rakas jobb oldalán levő magányosa, portalan és bertalan palack nyitja az illégális ex-kaszinóba vezető rejtékajtót. Már mindent por és pókháló borít, különösképpen azokat a drága jó játékautomatákat, amelyekbe az első részben teljesen feleslegesen szórunk bele a pénzünket. Mivel most éppen nem vagyunk tékozló hangulataban, így azt fogjuk játszani, hogy kinyitjuk a nyerőgépeket azzal a kulccsal, amit az Iroda telefonjából nyújtunk le. Pénzt ugyan nem találunk, legalábbis nem lizikal valószínűségben: a jobb oldali nyerőgépben Siegel könyvelése tartózkodik. Ez különféle zsarolásból bejött pénzek listáját tartalmazza, dátummal összeggel és egy titokzatos kóddal. Aki egy kicsit alaposabban megvizsgálja a tételeket, annak rövid órák alatt feltűnhet, hogy csak a #0 jelölésű tételekből van több. Újabb rövid órák alatt behő matematikailag műveleteket kezd al valók végezni: miután eredménytelennek bizonyultak az alapfokú műveletek (faktorálás, logaritmus), egy bonyolultabb összeadás során érdekes számot kap — 112.000 dollár. Mintha pont annyit követelnének rajtunk is... A naplótőkönyv mellett egy névjegykártyát találunk, ami egy Sugar Shack nevű hölgy adatait tartalmazza, különös tekintettel a címére. (Ez volt az a drága lány, aki az első részben hol minket, hol pedig Siegelt akarta kinyitni.) Természetesen ezt is zsebünkbe süllyesztjük, majd visszasetálunk az utcára, ahol ismét könyvelembe helyezük magunkat a taxi hátsó ülésén. Gabby orra előtt most meglóbbóljuk "Cukorfelat" névjegyet, aki szélesbősen elfuvaroz a kanyárán álló címre.

A lány igazán szép környéken lakik: Chicago egyik külvárosában, ahová kb. olyan gyakran merészkednek rendőrök, mint mondjuk egy tehén a Milke-reklámpropagandista közelébe. Az emelatt vezető lépcsőn egy jópofa csavargó üldögél, aki tarhélessal próbál adomántas jövedelemhez jutni, így tehát — lajmolókat alkerülendő — az elegsora fogunk lasótelni. Az utat rövid ideig egy zárt ajtó torlaszolja al, de az is megadja magát a bárnél alkalmazott módszernek (OPERATE kés vagy pisztoly). Egy kedves kis szobába kerülünk, ahol óhatár rendetlenség uralkodik, ami szemléltetést egyszerre szolgált "Cukorfelat" lakásaként és, khm, "munkahelyeként". Itt is egy csomó tárgy van: az igazán besüppedt közepű ágyon egy tüsarkú cipő; egy újság, amiből a gyászjelentések rovatból ki van vágva egy (netán Siegelé lehetett); az éjjeliszekrényben egy köteg értesítő egy folyószámlelakulásáról (ha megnézzük a pénzek átutalásának dátumait, és összehasonlítjuk a Siegel könyvelésében #0-val jelölt pénzek dátumaival, elég szembeszökő egyezéseket fedezhetünk fel); a gardaroba-szagrény mélyén a tüsarkú cipő párja (már az alsó falat is hiába próbáltuk meg véslni). Ezenkívül a hölgy munkaruháinak egyéb darabjai is lógnak a szekrényben, valamint egy férfi ruha. A ruha elég érdekes, mert annak a McMurphy nevű rendőrnek az agyenruhája, aki annak idején a Siegel-gyilkosság kapcsán behurcolt bennünket a hűvőre. Mivel imédunk souvenirket gyűjteni az előző részből, ezt is ottaszük. A szekrény aljában egy vadonatúj porszívó is tartózkodik, ami a lakás állagát tekintve még nem nagyon lehetett használatban. Egy porszívó biztos érdekes leletet rejt. Valóban: egy porzsékot. A porzsékot egy kis tárolóba tesszük, majd a hűtőbe tesszük. (Tudjuk, hogy a hűtőben nem lehet tárolni élelmiszert, viszont mindjárt kitarul, mihielyt a bicskánkkal törünk ópságára. Port ugyan nem találunk benne, van viszont egy

érdekes kis levél, amelyre az előbbi szöveget tirkálték: "Cuki, ha véletlenül kinyitnának, akkor add át ezt a levelet a rendőrfőnöknek, de vigyázz arra, hogy Carlston százados ne lássa." Opazl! Ez talán érdekes lehet, tehát pófátlanul beolvasunk a másnak szóló levélbe: "Tekintsék ezt a levelet végrendeletnek. Ha a sorok olvasásakor még nem lennék halott, akkor a sorok napvilágra kerülésekor bizonyára beáll nálam ez az állapot. Lényeg az, hogy semmi kedvem egyedül labukni, így tehát dalolok: Siegel lelőtte Carlston századosot, hogy eltussolja néhány újabb keletű ügyét. Én csak közvetítő voltam, de már ez is éppen elég. Siegel a vesztegetésre szánt pénzt egy sebhelyos arcú gengszternek adja át, az nekem, én pedig Carlstonnak. Egyébként nem tudom, mit tervezhet Siegel, mert én csak közvetítő voltam az ügyben." Nocsek. A porszívóban elég rozszul mutat ez a levél, tehát ezt olvasszük magunkkal. Most meglepő dolog következik: mielőtt visszasétálunk a taxiba, behöknak fogunk öltözni (vagyis vegyük le a rendőregyenruhát).

Mutassuk fel Gabby-nak az állomáson vásárolt újságot. A vezércikkéből azonnal levonja a következtetést, hogy hova is kíváncsunk — a hullaházba. Szerencsére nem hasbaló bennünket, csak elszállít oda. Odebet egy elég cinikus figure üldögél, aki koponyát tárol az asztalán és Edgar Allan Poe "Gyilkosságok a Hullaház utcában" c. könyvű, szerelmes regényét olvassa — azonkívül egyből kiűrgna bennünket, ha nem véslnénk azt a mulatságos egyenruhát. Mielőtt a longósító feltűnése után besétálnánk a hűtőbe, feltétlenül olvassuk el a falitől lógó halotti jelentéseket, amelyek nélkülözhetetlen információt jelentenek a későbbiekre nézve: azó első példaul egy dobesről, aki egy invanciózus szőlő közben felnyársalta magát a dobvorójával...



△ A hullaházban "jagaa tekintetű" fickók fogadnak

Benn a hűtőben egyrészt hideg van, másrészt bűdös, itt nagyon sok dolgot művelhetünk: a hűtőket OPEN-elve kübetolegat-hatjuk azokat az ideges llúkat, akiket itt "lahútanak". Az egyik hulla moglahaletosan romos állapotban tartózkodik: úgy néz ki, mint az álló mollalak egy Thompson-hatásbemutatón — valaki céhtéblének használhatta. A hulla továbbá feltűnő ismenetjelole, hogy az arcán egy ferradás húzódik keresztbe. Nyilvánvaló, hogy róla volt szó az újságcikkben, továbbá — a sebhelyből adódóan — ő lehetett az a figure is, akitől McMurphy a vesztegetési pénzt átvette. Pillantsunk a lábujaán longedező kis névjegyre, amelyet Thomas S. Bondwell névre állítottak ki, de sajnos már csak akkor, amikor a tulajdonosának már abszolút nem volt azüksége névjegyre... Sétáljunk vissza az előtérben levő ligurához és rozzentsük fel az olvasásból: kérjük ki Bondwell cuc-calt (SPEAK és BONDWELL). Egy nagy dobezt lók az asztalra, amiből jónéhány tentos tárgy kerül elő:

- van benne egy aranyóra, ami nem kell (nemcsak bank és jég-bűtő nincs a városban, de zálogház sem);
- van benne két kulcs;
- valamint egy levélárca, amelyet természetesen tovább nyitog-tunk, mert újabb kecsagtető feltalozások várnak benne;
- 10 dollár (neki már úgy nincs szüksége rá...) (Hullarablóki — CoVboy)

Egy kis tárolóba tesszük, majd a hűtőbe tesszük. (Tudjuk, hogy a hűtőben nem lehet tárolni élelmiszert, viszont mindjárt kitarul, mihielyt a bicskánkkal törünk ópságára. Port ugyan nem találunk benne, van viszont egy

A hűtőben még találtunk egy Maloka nevű rokenzenoves flekót is, aki éppen norvég társasutazásról térhetett vissza (Osloban volt). Az ő cuccát is kikérhetjük és abból masszazszenő következtetésekkel vonhatunk le az előttünk álló jövőt illetően: Mr. Malokát a folyó mélyéről halászták elő és talpas ruházata egy pár botenclpóbból állt...

Vissza a taxiba, ahol természetesen a boldogult Bondwell jog-sítványát "müködtetjük" Gabby orra alatt (benne von Bondwell címe). Az egykori gengszter háza követte a gazdát a túlvilágra: valaki OPERÁTO-ot egy gyufát azon a néhány száz liter bonzi-nen, amit előtte ezéltocolt a házban... Így tehát túl sok keresni-valónk itt nincs. Viszont ez az egyetlen alkalmas hely arra, hogy levegyük magunkról a pillanetnyilag visalt nevetséges maszkát és visszaaagózzunk csodaszép, fehér, lezser ruhánkba... perden, az egy másik játék: szóval a bellonkabátunkba. (Martin mulatsá-gosnak találja, hogy ilyen jelmezben próbálunk ellilani előle...) Taxizzunk vissza az állomásra (a menetrendet mutatjuk a taxis-nak), nézzük meg, hogy hennan indul a vonat Vegasba, aztán utazzunk vissza.

(Még egy megjegyzés Chicagohez: Az első részben kulcsfontos-ságú szerepet játszó rendőrkapitányságot ugyanott találjuk, sőt, még az onnan jobbra fekvő helyszínt is megvan. Ez utóbbi színta nagyon fontos hely volt: ha valaki a CoV 9 értékes tanácsal alapján elnézett ide, akkor annak rendje és módja ezerlert egy lé-pással a DEJA VU I. batajezése előtt szörnyethalt egy építkezési góddor fanekén. Na, azóta már települt itt egy temető, ahol a DEJA VU I-ben elhunyt játékosok nyugszanak... Be lehet menni a rendőrségre is, ami nagyon ekes húzás: mivel Chicagóban sem ezertlik a kapitányságon tébléboló állampolgárokat, rögtön le is csuknak bennünket "indokolatlan kérdezősködés" címén. A eitten persze csak rövid időt töltünk: nemsokára megjelenik kod-venc barátunk (Stogie Martin), aki övédekot helyez letétbe felté-teles ezebadlélre helyezésünk fejében. Sajnos a rendőrök — kétségbeesett tiltakozásunk ellenére — átadnak neki, és Martin a rendőrkapitányság közelében fekvő kis helyecskére kisért ben-nünket (temetőnek hívják). Azt mondja, hogy részt kell vennünk egy nemokára elhalélező közös ismerősünk temetésén. Talán nem kell hozzá különösebb fantázia annak kitalálásához, hogy kettőnk közül melyikre is gendel...)

Talán mindenkinek felűnhatott, hogy a Chicagói állomáson nem volt csomogmegörző, a voga-sin viszont van egy — nekünk ped-ig mintha lenne egy csomogmegörző cédulánk... Így tehát a voga-si állomás előcsarnokából rögtön terdulunk jobbra és ad-juk oda a szemüveges fickónak a cédulát. A bécsi rögtön a ke-zünkbe is nyemja az egykeri Bondwell egykeri tászkáját. Egy nagy rakás szennyes van benne, amelyet kinyitva egy borítékot és egy fétőt találunk. A fétőn Joey Siegel látható, amint egy mo-soda előtt kezét ráz valami ismeretlen fickóval. Igazán jó szemü-ek kivehetik a fétőn, hogy az ismeretlen zsebkendőjén tisztán látszik egy D. V. menegram. A borítékban levő levél a címzés szerint Anthony Malone, a voga-si Lucky Dica Hotel tulajdonosa számára íródott: "Főnök! Valami furcsát találtam, amiről szerintem tudnia kéna, valamint segítettem alintézni egy vasztogetésli ügyet a rendőrségen. Amikor Joey megkapta a vasztogetésre szánt pénzt, akkor ellenőriztem a könyvelését — egyáltalán nem köny-velta le a pénzeket! Tudom, hogy erről D.V.-nak tudnia kell, mert — mivel a szétinté ezeket a pénzügyleteket Chicagóban — Joey utasítása szerint mindent jelentettem neki telefonon. Mivel a pénz-ek nem lettek lakönyvelve, valószínűleg maga sohasem fogja megtudni, hogy mi lett az összeg sorsa. Szerintem D.V. már egy kicsit túl sok hatalmat szerzett a saját területén. Nem ártana egy kicsit odafigyelnie erre — Tom Bondwell". Hm. Tegyük el a fétőt és a levelet, majd eátáljunk vissza a Lucky Dica kaszinóba.

A szálloda előterében balra látjuk a liftajtót. A mellette levő gomb megnyomására némi zörejek közepette egy lift is manifesztáló-dik a gomb mellett. Bent egy négy nyemógombot tartalmazó pa-nelet látunk, de észre vesszük azt is, hogy a negyedik gomb felett egy üres hely van — veleha talán itt is egy nyemógomb tanőz-kodott... Minden emeleten zárt ajtók fogadnak bennünket, de a harmadikon még valami érdekes bukkanunk: egy nagy szürke léda hever a folyosón, ami normálisabb ezálkodókban a ezeny-nyes eiszállításhoz ezelgél. Oldalán hatalmas felírt hir-det: "Megbizható Mesoda"...

(Itt egy kis intermezzo következik: He a játék elején nem az állomá-s felé eátálunk, hanem a másik irányba, akkor a sivatagba ju-tunk. Itt kelet-nyugati irányba vezető koréknymokat találunk a perben, amelyeket — mivel mi keletről jöttünk — nyilvánvalóan nyugat felé ealszerű követünk. Nemsokára megérkezünk a

"Megbizható Mesoda"-hoz, ami egészen eredeti módon a si-vatag közepén ekeltenkedik. Bejutni ugyan nem tudunk, mert az összes ajtaja zárva van és az eddig moglamat botórásli módsze-rek is esódótt mendanak. Namármest: egy mesodában kellemes aseményak várhatnak ránk, hiszen az imént említett fétőn is a Mogbizható Mesoda előtt rángatják egymás kezét a gengszte-rek. Ide tehát mindenképpen be kell jutni, amihez a szálloda 3. emeletén talált mesodal léda megfelelő eszközhöz tünik — mindössze az a baj, hogy he a játék elején nem mentünk el mo-eodát nézni, akkor kellemetlen meglepetés ár bennünket: a későbbiakban nem találjuk meg a folyosón azt a nagy rendi konté-neri...)

Miután lehúztuk a konténer fedelét, a kijáratok listájában egy újabb lehetőség jelenik meg. Ez rögtön mindenkit arra indít, hogy egyből használatba vegye. A "kijárat" a konténerbe vezet, egy nagyobb hatom szennyes közé. Miután kényelembe helyo-ztük magunkat a nagy számú alsónemű társaságában, vidáman magunkra húzzuk a konténer tetejét is.

Rövid nadrég és várakezés után a léda hirtelen a levogóbe emelkedik, majd nemsokára egy taherautó pletóján landol. Némi zötykölődés után magint leraknak valahol és két rendkívül barát-ságos tekintetű "mosodal alkalmazott" takint ránk kérdőn — még eehasem érkezett megáendetaktív mosásra... Rövid idelg ke-lerésznek a zsebkendőben (természetesen lenyúlják a pisztolyun-kal is), majd rábukkanak Bondwell levelére és a kempremittáló fétőre. Egyelőre még nem moanak ki bennünket, egyelőre csak eazépen megkötöznek. Ezzel táveznek is, hogy megmutassák a főnökünknek a zsákmányt. Előtte természetesen vázöljük az előt-ünk álló jövőt: majd csak később fognak etintézni minket — akérsak Bondwell...

Mielőtt még visszatérve elhelyoznának bennünket egy mesógép mélyén, gyorsan pillientsunk körbe a zsebkendőben. Balra tőlünk egy rozart faladét látunk, amiből rozsdás szögek lógnak ki — pont alkalmasnak tünik arra, hogy elreszaljuk a kötelékelnket rajta. Nem árt igyekezni a deloggal... Mest lehetőleg ne álljunk meg olyan izgalmas esolekvésekkel lótnai az időt, mint például a polcon álló mosópor elfegyaszta (arra még később is lesz idő) — rohanjunk tel a jobb eldall lépcsőn. Az előbb tulajden-képpen a mesoda alagsorában tanőzkodtunk és mest vagyunk a tengerszintén, itt betra látjuk a szabadba vezető ajtót, ami bo-lólról nyitható. Így tehát boldogan kirohanunk a zsebkendő felé... Később még nagyobb boldogsággal tapasztaljuk, hogy a gengszterek utánunk jöttek és lanyemták a terkunkon azt a do-boz mosóport, amit az előbb ekelejtettünk megenni. Kenzakven-cia: a menekülésnek nem az a módja. Miután kinyitottuk az ajtót, fértélyesen visszabaktatunk a lépcsőn és ismét kényelembe ho-lyezzzük magunkat a mér ismerős kenténerben (a fedőt nem kell becsukni, mert az feltűnő lesz!). Aztán véruink egy kicsit... A gengszterek nemsokára visszajönnek, majd izgoloit pórtészéd után táveznek — úgy vélik, hogy a sivatag felé távoztunk és azonnal a nyemunkba is erednek...

Most már nyugodtan ténferoghetünk a mesodában. Menjünk vissza a bejárat ajtó elé és nylassuk ki az ajtóval szembenálló pult csapóajtóját. A mögötta levő ajtó a főnök irodájába vezet. A hatalmas íróasztalon többek között egy kiszéradt nóvónyt és egy rendkívül modern, bekelit telefont látunk. Továbbá egy újabb fo-lót, amelyen ismét két barátságos figura rázogatja egymás kezét. Az egyik már ismerős: Anthony Malone. A fétőn felírt: "A kedves kis Danny V.-nek. Örök életemben bízom benned." Hüppl Milyen kedves srécek... Nyilvánvalóan kirántjuk az íróasztal fiókját is, ami újabb felesleges/hasznos tárgyakkal gazdagíthatja már amúgy is régen megtelt inventarynkot. Van itt

— rézkulcs, amelynek később még fontos szerepe lesz;

— egy doboz, amelyet kinyitva egy kis mágnest találunk. Pont úgy néz ki, mint valamilyen nyemógomb... (ke!!!)

— egy üres boríték, ami Anthony Malone-nak von címezve. Levél egyelőre még nincs benne.

He valaki ránk a lafra, akkor elszőrnyedve látja, hogy tiszta lyuk az egész. Ennek talán az lehet, az oka, hogy a falon lógó dart-táblától a dobóvenai kicsit mintha messzebb lenne a zsebkendő-nél. Azt minden földi hatandó tudja, hogy a dart dobóvenalának 7 láb 9.25 hüvelyk tévelségben kell lennie a cél táblától — de ez sokkal messzebb van tőle... Hm, de különbsé a rendkívüli re-jelőlynek majd később járunk a végére, most menjünk ki a kijárat-on és a sivatagon keresztül sátóljunk vissza a kaszinóba.

Irány ismét a lift. Talán senkinek nem okezott gendet, hogy di-namikusan párhuzamot venjen a lift kezelőtáblájának falsó részén eálkőző lyuk és a mesodából szarzett 'mágnas, ami úgy néz ki,

mint egy nyomógomb' között: e 'mágnes, ami úgy néz ki, mint egy nyomógomb'-ot most úgy fogjuk használni, mint egy nyomógombot (tegyük a panel felső részére). A liftajtó becsukódik és megindul felfelé...

Az emeleten két irodáját találunk. Az egyik az 'Anthony Malone', a másik pedig a 'Dan Ventini' (D.V.I.) névtábla díszlő. Ez utóbbit nevével mintha már látnánk volna az újságokban: valamikor jónéhány cikk foglalkozott azzal, hogy a las Vegas-i karutai főügyész megdöntötte bizonyítékokkal rendelkező, miszerint ez az "üzletember" számos vesztegetési ügylet aktív résztvevője. A dolgot azóta már elfelejték, mert a buzgó főügyész egészségi állapotát annyira meggyalázta a további részletek után folyó nyomozás, hogy hirtelen néhai főügyesszé fokozott le... Kaszáljuk tehát a terepszemléit a derék D.V. Irodájában. Itt újabb igen használhatatlan tárgyakat találunk, főleg az íróasztalon heverő egérvetési tipposztok az igazán érdektelen... Viszont rögtön felébred az érdeklődésünk, mielőtt az asztalon álló, keliből ábrázoló levélnohezék is átdeztul esik a mindent kinyitogató kalandor OPEN parancsának: két darabra hullik és a romok közül egy dobányt kerül a tarsolyunkba. (Nem főtott valaki mostanában egy dart-táblát valahol?) Természetesen tovább nyitogatlunk: most az íróasztal mélyére tekintünk. Egy naplólékönyv e kíváncsiság jutalmá, ami e Ventini keresztül Malone-nek befolyó pénzösszegek listáját tartalmazza. A 'Chicago' lollratú oldalán gyönyörű szápon fel vannak tüntetve a Siegel naplólékönyvében is meglelt adatok — kivéve a #0 jelzett összegeket... Ejjnye-bejnye! Hát Siegel beírta, ő meg nem? Mr. Malone még nem is tudja, hogy a szemközti irodában egy újabb golyó- és betoncipővárományos üldögél... Mint régi barátunknak esetleg nem ártana a tudomására hoznunk. Sétáljunk tehát át a nagyfőnök irodájába, ahonnan ugyan semmit nem fogunk elhozni, de biztos mőkás események részesei lehetünk...

Újabb fotókra bukkanunk e felon, amely csak megerősítenek minket abban a tudatban, hogy Malone fiaként szarati az ifjú tl-tánt, Ventini, aki valószínűleg tarveket és betoncipőket szövéget a kedves etyának. Mindegy, nyissuk ki itt is az esztét. Első legfontosabb feltárazás a cég "emlékéje": két kocka, amelyek cinkeltnek tűnnek (különösen azután, hogy kipróbáljuk őket és állandóan egyeseket dobálunk velük). Van még egy angol gyártmányú, ezüst levélvágó kés (fenderlatosan aranyszínűnek ábrázolták), valamint egy elfelejtett szalémsi szendvicset tartalmazó doboz, még úgy George Washington korából. Miután ilyen jól kinézeltünk magunkat, vissza a liftbe és rájöttünk, hogy semmi dolgnak itt, ereszkodjunk vissza a földszintre a lifttel (a gombot ne felejtjük el kivenni a panelból, mert esetleg nem fognek örülni a flúk, he meglelték, hogy veleki járt az ötödiken.)

Sportnapok következnek. Sétáljunk vissza a megbízható (an gongszterekkel fel) mesodéhoz, ahol — roményolnak aszerint — kipróbáljuk frissen szerzett dobánylunkat. Itt egy meglepetés fogad bennünket: nem, még nem kapjuk meg a most már aktuális sít vált sorozatot a hasunkba és a betoncipőt, mindössze megint bezérték a mosoda ajtaját. Két alternatíva előtt állunk:

— keresünk gyorsan a sivatagban velehol egy konténert, amibe boldogan beletokhetünk (hátha sikerül...);

— vagy a ruhaúszdén (az épület bal oldalán) jutunk ba, ahol a legutóbbi látogatásunk idején is legördültünk. Sajnos ez egyelőre zárva van, de az az állapot rögtön megszüntethető a kis rézkulccsal, amit Ventini irodájából zsákmányoltunk. Miután beszenkáltunk, sétáljunk be Ventini irodájába, húzzuk elő a dobo nyitást és dobjuk a táblába. Meglepetés affekt következik: a fel megmozdul és egy-bejárt tárul fel mögötte. Egy újabb íróasztal várja, hogy boldogan beletúrjunk a fiókjaiba. Na végül Már szinte egészen hiányérzetünk támadt, mióta legutoljára találtunk egy naplólékönyvet. A mostanihoz viszont — eltérően az irodában tároltól — Ventini bevezette azokat a tételeket is, amelyek Siegel könyvében szerepeltek. Ezenkívül a székényben még megtaláljuk a fotót és a Bondwell-féle levelet is, amit az előbb elvettük tőlünk a gongszterek. Lelünk még egy érdekes codulát: különböző chicagói cégek nevei vannak felsorolva rajta, némelyik mellett az "elfeledve", mások mellett pedig a "lezárva" bejegyzéssel. Ez

utóbbi megint a hamis nyomro terelést szolgálja (nem kall), de a többi leletet mindenképpen vigyük magunkkal.

Most megkezdődik a kitélés első szakasza. Ha minden igaz, akkor van nálunk egy szivar márkajelzés a derék Martintól, aki beládogén várja, hogy felhúzhassa ránk a betoncipőt. Ventini úr viszont meglehetősen vegyes érzelmekkel fog Martinra gondolni, amint észreveszi, hogy eltűnt a valószínűleg befolyt pénzszakat tartalmazó naplólékönyva és az asztalán egy jellegzetes szivar márkajelzésre bukkan... (Kreatív gondolkodását segítsük elő azzel, hogy letesszük az asztalára.)

Ezután sétáljunk vissza a hotelbe, liftezzünk fel az emeletre, majd irány Malone irodája. Itt megszabadulunk néhány feleslegessé vált tárgyunktól: McMurphy végrendületétől, a Bondwell-féle levélről és a Siegel-féle naplólékönyvtől (ennyi elég is, de he velaki akérja, akkor lehetőleg bonusnak a Ventini-féle eredeti naplólékönyvet is).

Igy tehát éldásos fevékenységünkkel a Ventini/Martin/Malone triumvirátus tagjaiban az előbbi reakciókat várjuk ki:

• Amikor Ventini úr legközelebb beátoget a titkos irodájába, ijedten konstatálja, hogy eltűnt az eredeti pénztárgalmat tartalmazó könyvelés. Az asztalán levő szivargyűrűről viszont a pótlójának kedvenc bérnyilkosa jut eszébe. Így tehát kissé időse lesz és elküld néhány "mosodai alkalmazottat", hogy megérdeklődjék Martinról, hogy átadta-e már Malone-nek azt a bizonyos főkönyvet. A megbízottaknál — a választól függően — minden biztonnyal lesz néhány Thompson márkajelzéssel ellátott eszköz és egy Martin méretűre készült betoncipő is... (Már épp ideje! Már tegyélabb 576-odezer bukkant fel... — CoVboy)



△ A végére ismét összeajóvünk Martinnal egy közös barátunk temetésére. Csak ezúttal nem minket temetnek...

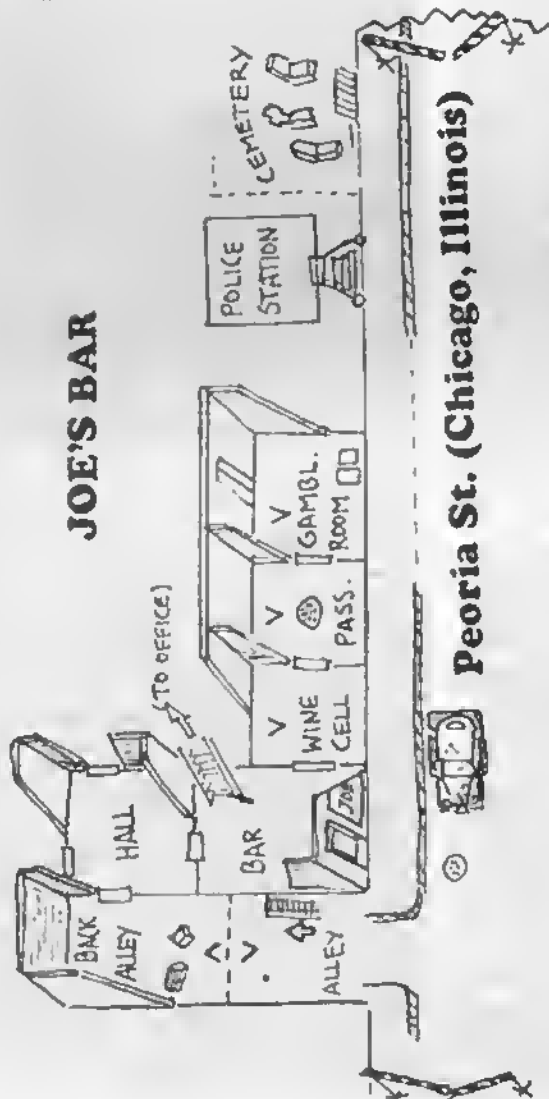
• Szegény Martin éppen azzal van elfoglaltva, hogy a mi lépéseinket figyeli, és abszolút nem gyönyője, hogy mit akar tőle az a néhány kolléga, akiket Ventini küldött hozzá. Az eredmény egy karakterben kifejezve: t. Mivel a mosodások Martinál nem fogják megtéríteni a keresett naplót, azonnal Malone-hoz sietnek, mert megukkal hoztak egy pót-betoncipőt is...

• Amikor Malone az irodájába érkezik, a McMurphy-levelelől megtudja, hogy a rendőrségen vesztegetés történt, aztán egy pillantást vet néhai Tom Bondwell leveleire, amiből azt is megtudja, hogy valami susmus folyik e chicagói zsetonok körül. Már csak egy pillantás kell a Siegel-féle naplóra, hogy nagyon erősen összevonja a számológépet: ebből ugyanis az világlik ki, hogy a hiányzó 112.000 dollárja ugyan befolyt, de valami turcsa véletlen folytán ez nem ért el hozzá. Talán nem meglepő, hogy azonnal fellel a telefonkagylót és néhány eseti szakértőt küld a Megbízható Mosodába a fiaként szeretett Ventinihez. Nem ki-zánt, hogy az atyal szeretet megnyilvánulása ez esetben a "kér-dő mentetek holmi 112 rongyról-golyók a hasba-betoncipők e lébra-Ventini a folyóba" tergetőkönyv alapján fog megtörténni...

Mivel így szápon el is rendeztük a dolgokat, most már csak egy stratégiai fontosságú lépés következik: mértéktartó körök úgy fogalmaznának, hogy "defenzív lépések megtétele", de telén pontosabb, he úgy mondjuk, hogy lúnjuk el a városból minél előbb. A sivatagba, az állomásról bármilyen vonattal bárhove — csak messze a várostól, mert az az elkövetkezőkben kissé zűrés hely lesz! Az endsequence-ben még megnézhetjük a TV Híradó különkiadását a Megbízható Mosoda és a Lucky Dice Hotelnél történt eseményekről, amelyekből egyenként több tonna ölmot lehet kibányászni. Közben boldogan zakotolunk a DEJA VU II. felé, amelyben romé-lhetőleg e vonat meilókhelyiségében fogunk magunkhoz térni egy bizonyos duderral a tejünkön...

DEJA VU II.

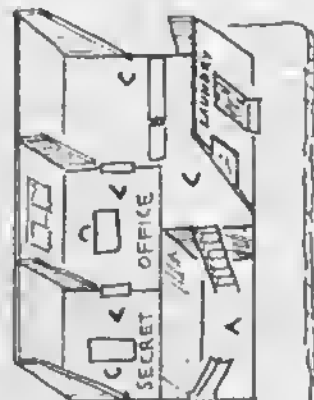
JOE'S BAR



Peoria St. (Chicago, Illinois)

'LUCKY DICE' Hotel and Casino

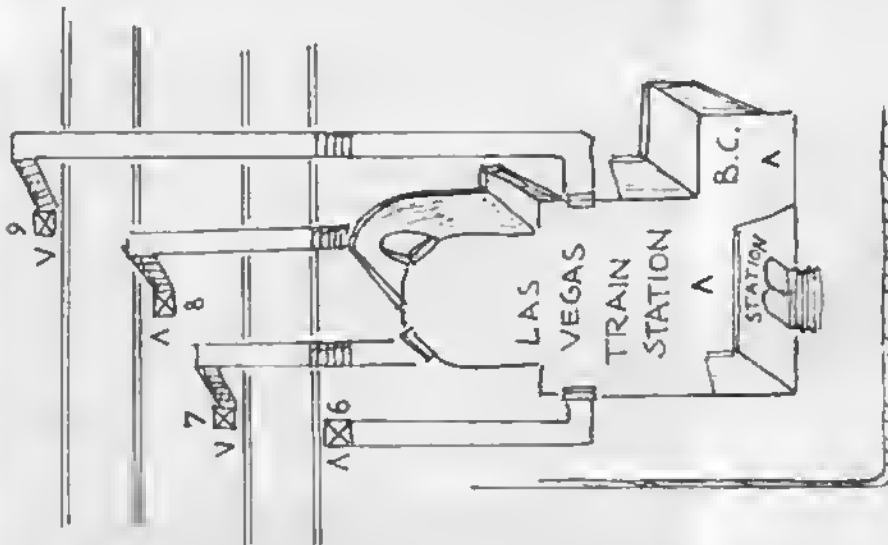
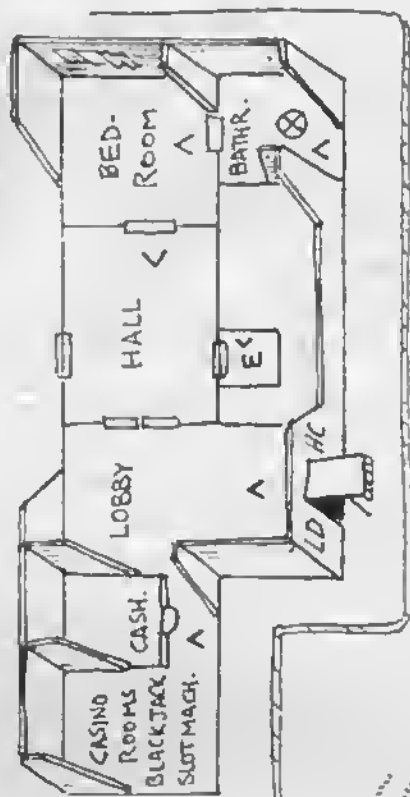
Reliant Laundry



Desert

Desert

LAS VEGAS



Ne, ez is megvan, mégisincs este! A DEJA VU II-t nem fogjuk értékelgetni, mert az ímént leltak valószínűleg magukért beszélnek. Az biztos, hogy nem túl sok olyan kalandjátékot láttunk idáig, amely bonyolultságában és megoldhatóságában vetekedne ezzel. Az ilyen nehézségű játékokat az ember általában rútot szedve kíséretében szokta kihajítani az éblekon, kivéve a DEJA VU-ket: azokban ugyanis minden olyan gyönyörűen logikus, annyira potonogyszerű — csak amíg rájövünk az összefüggésekre, az tart egy kis ideig. Jo, egyébként ha szombaton ráérték, akkor gyertek ti is tünnetni az lcom székház elé. A biztonság kedvéért hozzotok magatokkal 38-es Speciált, ezínes nyálókákat és olyan tranzparenszeket, amelyeken az a felirat áll: "Dézse hármat ekerunk!"...

Eye of Beholder

Az ugyan már szinte hagyomány nálunk, hogy a félbehagyott játékleírásokat csak 2-3-5-100 szám múlva folytatjuk, de az előző számban megkezdett EYE OF BEHOLDER-t most kivételesen azonnal folytatjuk. Ugye, milyen jó? (Mindenki megismergethatja a bukálkat.) Az természetesen nyilvánvaló, hogy az első három szintet azonnal megismerhetjük, de a végére így tehát innen azt a módszert követjük, hogy a szövegben csak az érdekesebb helyszínekre hivatkozunk, egyébként a térképek alapján mindenki maga állítja össze az útvonalát. A 4. szinttől kezdve egyébként érvényes az a tétel, hogy az adott szint nem feltétlenül járható be egy füst alatt: egyes helyszínekre csak úgy lehet bejutni, hogy előbb néhány szinttel lejjebb ereszkedünk, és onnan térünk vissza. A lépcsők-nél ugyan nem jelöltük, hogy az alant fekvő szinten hova lyukadunk ki, viszont ha valaki képzeletben torony-szerűen egymás fölé képzelet a szintek térképeit, akkor jó nyomon jár — meg egyébként is néhány lépés után a térképekből nyilvánvaló, hogy hol jár. A 7-11. szinteken már nem is lehet normális módszerrel (a lépcsőkön közlekedve) továbbjutni; ezekről már csak úgy vergődhetünk tovább, ha valahol keresünk magunknak egy lyukat a földön és eggyel lejjebb pottyanunk. A testhezillő gödör kiválasztása fakultatív, mi szeggetett körvonallal jelöltük azokat, ahol kinunkban lejjebb zúdultunk. Az előző számban már volt térkép a 4-5. szinthez, szóval azt nem közöljük újra, csak a magyarázatot az érdekesebb részekhez. Na, gyérünk:

4. szint

Itt csak egyetlen szörnyfajtával találkozunk: hatalmas méretű pókokkal. Ugyan harcban elég lessúak és elég gyengék is (20-30 HP-nál ütőse élelőben már kifeksznek), de a harapásuk mérgező. Ha az első két karakterünk valamelyikének bevisznek egy találatot, akkor az nem sokára érezni fogja a mérge hatását (XY feels the Poison!) és a HP-je 10-12 pontonként villámgyorsan addig csökken, amíg a karakter meg nem hal. A cleric Slow Poison varázslatával lassíthatjuk a mérge hatását, de kb. 1 percnyi idő múlva így is jelentkezni fog. Így tehát első dolgunk legyen, hogy a szint északi részén lévő egyik szobából, a 12-vel jelölt szobából felvegyük a 2:2 db *Potion of Cure Poison* (ha arra indulunk, akkor csak 1 vagy két pókkal vívott küzdelmet kell megúsznunk). Ha van nálunk ilyen potion, akkor mérgezés esetén adjuk a mérgezett karakter kezébe, és jobb elickkel használjuk — a mérgezés azonnal elmúlik. Ha egy karakterünk meg van mérgezve (a karakterlapon piros POISONED felirat), akkor ne pihenjünk, mert a pihenő ideje alatt a karakter elhalálozik! A szint keleti részén a pókokat egyébként nem lehet végérvényesen kiirtani, állandóan újratermelődnek (egyébként ezen a szinten '1'-el jelöltük azokat a szobákat, ahol biztos lesz egy pók). Az átjárókat néha pókháló zárja le: ezeket nem jelöltük a térképen, mert valamelyik herceg karakter kezében tartott szűrő- vagy vágófegyver használatával azonnal utat lehet nyitni rajtuk.

1 — NPC (Tarhög): A 3. szint utolsó terméből az észak felé vezető létrén tévozunk. A 4. szint elején egy baugróban egy sebesült dwarf harcost (5. szintű) pillantunk meg, aki a drow-kkal vívott küzdelemben sérült meg, de hajlandó beállni a csapatunkba. (A nevét Tarhögnek írtuk a jelmagyarázatban. Ezt hívják "nyemdahubának": helyesen Tagher.) Természetesen vigyünk magunkkal: a hátsó sorba áll be, tehát adjuk az egyik kezébe az íjat és pakoljuk át a tegezébe a többi karakterünkön levő nyilakat. Ő majd hátulról támogatja nyilazással az első két karakter harcot (ez a trió általában már elegendő ahhoz, hogy a pókokkal vívott küzdelmet lehetőleg harapás nélkül ússzuk meg). Egyébként egy jófajta lánccing is van rajta, szóval nem árt ha azt áteszszük, az első serben levő második karakterre. Azonkívül meg nem árt pihenni egyet, mert csak 3 HP-je van. (Ááááá! Most látjuk, hogy nincs belve a szám az előző számban levő térképbe: mindegy, Tarhög a szint közepén levő lépcső után van, az északra vezető folyosón egy nyugati baugróban. Jaj, de kis ügyesek vagyunk, a szint közepén levő másik lépcsőt (a délebbre esőt) is elrontottuk: az természetesen nem lefelé, hanem felfelé vezet, a 3. szint utolsó termébe. Elnézést...)

12 — Itt két *Cure Poison* van, de az ide vezető két illúziófal nyitására nem tudunk nyilatkozni. Az viszont biztos, hogy nem erről a szintről lehet nyitni őket: miután az 5. szintről visszajöttünk ide, akkor nyitak ki. Lehet, hogy valamelyik ottani ACL volt a bűnös (jó szokásunk szerinti mindegyiket átkapcsolgattuk), de az is lehet, hogy a program megértte, míg letakarodunk oda.

14-15 — Ebbe a terembe csak az 5. szintről tudunk majd feljönni.

A — Ezen a folyosón három gödör zárja le a nyugat felé vezető utat. Az első a folyosó elején levő ACL (méganévén kapcsoló: kis ronda szöveg, aminek a kezét lehet mozgatni) zárja, a második a D-vel jelölt ACL, a harmadikat pedig a semmilyen betűvel nem jelölt ACL (úgy látszik a 4. szint térképéről mindent lefelejtünk...), ami egyébként az A folyosóról délre eső teremben van. A teremből három ajtó szöveg nyitak dél felé — amelyikben nincs a térképen szám, abban van az utolsó ACL. A gödörös folyosó végén levő bukkanó természetesen újra megnyitja a gödöröket.

B — Ezt az illúziófalat az E-vel jelölt ACL állítása nyitja.

C — Ha meghúzzuk a láncot, akkor a Tagheről északra vezető folyosón levő két illúziófalat normális falnak lesz. A keleti falor egyébként csak északi, a nyugati pedig csak déli irányban járható. Egy újabb hiány: a nyugati falor északi részéről lemaradt egy Dwarven Key jelölése (ahol nincs pont).

F — Pertől. Egyelőre még nem használható, majd ld. később.

G — 'Oracle of Knowledge'.

(Még egy megjegyzés: a 11-nél levő helyen talált csatabárd (Drew Cleaver) nagyon kellemes fegyver, tehát azonnal nyemjük a harcos karakterek egyikének a kezébe.)

5. szint

Ez egy nagyon nyugis szint. Itt is csak pókok vannak, de mindössze kető darabbal találkoztunk.

A — Itt észak felé három Dwarven Key segítségével nyitható ajtó vezet. A térképről kiderül, hogy teljesen mindegy, melyiket nyitjuk ki, de a lényeg az, hogy az egyiket feltétlenül nyissuk meg, mert az egyik részről az ajtó mögé fogunk teleponálni és ha nem nyitottunk ki egyet sem, akkor ezután nem nagyon fogjuk már a déli részt látni... (az ajtók csak déli felől nyithatók) Dwarf kulcaunk itt még biztos van, ellenben a későbbiekben mindenképpen szükségünk lesz egyre (4. szint zárt részén lesz egy kulcsos ajtó, amelyhez szintén ilyen kulcs kell és eggyel kevesebb Dwarf kulcs van a jétekben, mint ahány ajtó nyitható ilyen tárggyal.) Tehát az itteni ajtók egyikét élküccsal nyissuk. Az egyik biztosan nyitható vele és remélhetőleg van thief osztályú karakter is a csapatban...

B — Az Innen délre eső ajtó mögötti részen nagyon mókás dolgan lesz részünk: minden egyes helyen, amit magunk mögött hagytunk, egy gödör nyitak meg, amelyen a 6. szint délnyugati részére pottyanunk. Az ezen a részen megnyitak gödöröket lehet a B-vel jelölt ACL-lel becsukni. Itt egy csomó lelesleges tárgy van, ezekből a két Golden Key a fontos és a 8-cal jelölt részen levő scroll és pécél. Az oda vezető ajtót az egyik aranykulcs nyitja, a bent levő illúziófalat a másik. Az útvonalból következik, hogy ide kétszer kell majd bejőnnünk, mert előszörre csak úgy tudunk kijutni Innen, hogy lepottyanunk a gödörbe: az első körben szerezzük meg az egyik kulcsot, aztán ugorjunk bele valamelyik gödörbe. A 6. szinten levő ajtók közül úgyls csak azt az egyet tudjuk kinyitni, amelyek az 5. szintre visszavezető lépcső folyosójára visznek, szóval nem lesz nehéz visszatérni. Miután visszatértünk, a B-vel jelölt ACL-lel csukjuk be a gödöröket, aztán szerezzük meg a másik kulcsot és nyissuk ki a 8-nál levő illúziófalat. Egy teleport van mögötte, ami az Innen északra levő terembe teleportál (a körrel jelölt helyre). (A T1 teleport csak si-mén az ajtó elé lesz vissza.)

13 — Ez a terem a dwarfok étmeneti tábora. A bejérétnél Armun a klén szóvivője vár bennünket és információt eján hol-mi kijáratról, amennyiben a szükség órájában hajlandók vagyunk segíteni nekik (HEAR PROPOSAL). Hosszú mesét mond a törzsről, amelyben szó asik arról, hogy felkötözték a felszínre, aztán majdnem kipusztultak, majd úgy döntöttek, hogy inkább mégis visszatérnek őseik földjére (bányába), ami valahol jóval lejjebb fekszik. A keresés közben letáboroztak a kőponál előtt (ld. F), ami hitelen villogni kezdett, majd egy nagy horda drow tört elő a mélyéből, akiket egy Syndhia nevű lény vezetett. Hosszas küzdelemben ugyan visszaverték őket, de a harcban Telgron király megsebesült egy mérgezett tőről és most haldoklik, továbbá a drow-ak magukkal hurcották Telgrar herceget. Rövid pihenő után természetesen mennek kiszabadítani (majd bo-

londok lennének menni...), de ha esetleg ezt megtennénk helyettük, akkor kaphatunk infót a kijáratokról. (HELP HIM) Ezután megtudjuk, hogy mielőtt a portálon keresztül távozott volna az ismeretlenbe, Syndhia alajtott egy kőmodált (Stone Modat), amit most megkapunk. Azonkívül még kapunk egy csomó kaját és kísérőnek jelentkezik még egy újabb NPC: Dohrum, 5. szintű fighter. Természetesen bevesszük hatodiknak a csapatba. Nála is van egy csomó kaja, azonkívül célszerű a kezébe nyomni egy porított és nála felhalmozni a nálunk levő kőveket. Így ezután harcban a két hátul álló dwarf lődözve lémogatja az elől levő harcsokeket. Anrum egyébként még hablatyol egy kicsit egy bizonyos legendáról a 'Tudás Orákulumával' (Oracle of Knowledge) kapcsolatban, amelynek működtetéséhez a "kulcs" egy máglus fekete gömb (Black Orb). A gömböt egy oraclebe helyezve hatalmas energia szabadul fel... (Három Black Orbót találunk majd a 12. szinten és háromfajta oracle is van...)

14 — Itt egy dwarf cleric van, aki kérésünkre vagy maximumra gyógyítja a csapatot (HEAL PARTY), vagy feltámaszt egy halottat (RAISE DEAD). Szolgáltatást csak bizonyos időközönként lehet igénybe venni, ha túl korán jövünk vissza, akkor elhejt bennünket azzal, hogy dolgo van. A hulla feltámasztásához először is egy hulla kell: ez lehet egy alhullott karakterünk, de megfelel a célnak valamilyen élőlény csontja (Bones) is. Ezidáig Anya, human female fighter és Tod Uphill, halfling male fighter/hiot esontják találhattuk meg. Mivel a csapatban csak hat karakter lehet (és ez Taghorral és Dohrummal kiegészülve már megvan), őket teljesen felesleges feltámasztani: mindketten csak 5. szintűek (mint az imént baált Dohrum), viszont nincs semmilyen felszerelésük. A későbbiekben viszont még találunk majd csontokat és a dwarf cleric szolgáltatást akkor is igénybe vehetjük, ha esetleg a jelenlegi csapatból lenne alhullás.

C — Ebbe a terembe slmán bejuthatunk a keleti ajtóra clickolva, de itt úgy tűnik, hogy zsákutcába jutottunk. A nyugat felé vezető ajtó sehogyan sem nyitható és a másik irányból sem tudunk erre vergődni. Viszont ha a C-től északra levő négyzetre lépünk és a nyugat felé levő fal felé fordulunk, akkor rövid vizsgáldás után kiderül, hogy a felnak más a mintázata, mint a lőbbi helyen. A közepén egy egészen kicsi elkülönített rész van: erre clickelva nyílik sz ajtó. (Ilyen lesz még egy pár majd később is,

alkalmasíni 'kis kapcsoló' névvel fogunk rájuk hivatkozni.)

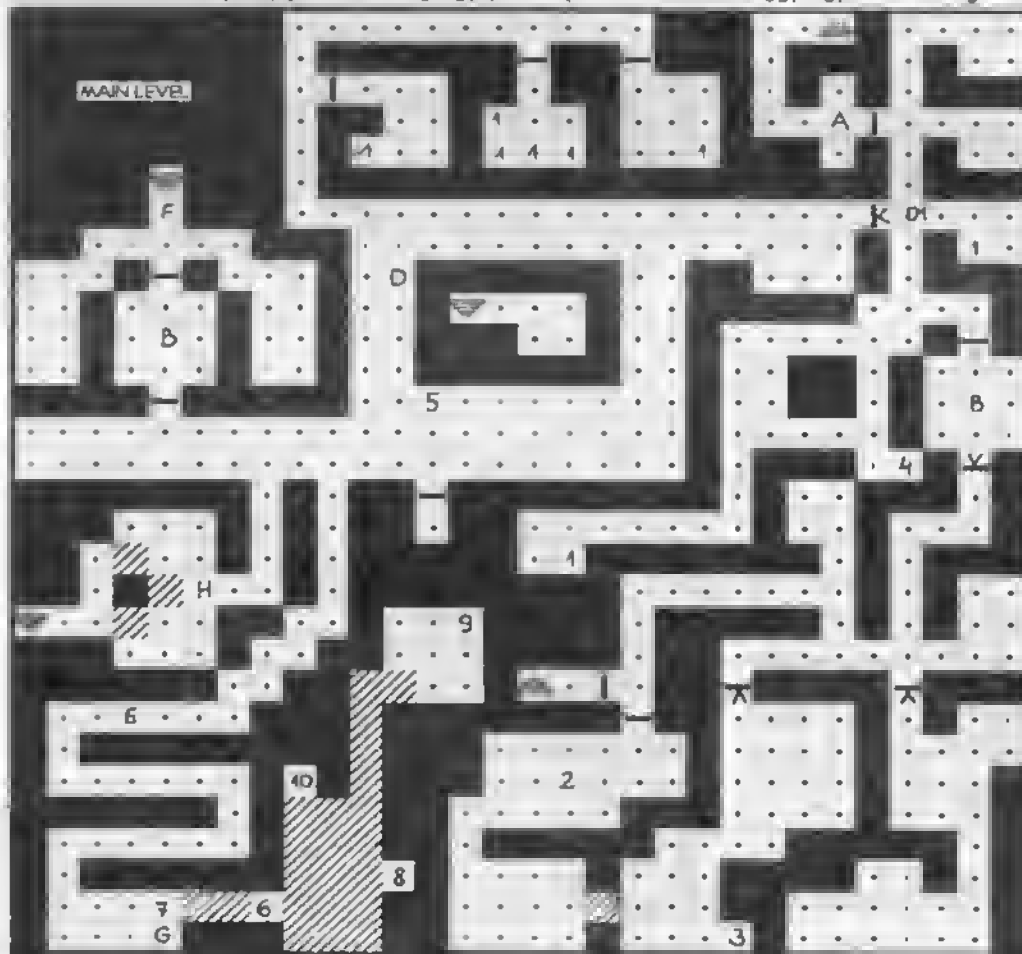
D — Nincs is D-vel jelölt hely!

E — Ez az a portál, emírói a dwarf beszélt. A portálok liftként szerepelnek a jálékban: a szintek között lehet mászkálni rajtuk keresztül, már amennyiben nálunk van a megfelelő tárgy. Egyes portálok csak be-, mások csak ki-, magint mások egyaránt szolgálnak ki/bejáratként az adott szintre. A működtetésükhöz a kőből készült tárgyak szolgálnak: ha jól emlékszünk, Amígán elég ha csak nálunk van a megfelelő tárgy, PC-n kézbe is kell venni és magárinteni vele a portál felső részén levő szimbólumot. A portálokat a kőből készült tárgyak működtetik, mindegyik egy adott szintre történő utazást tesz lehetővé. Ezekből ezidáig nálunk lehet a Stone Necklace, Stone Dagger, a Stone Medal és a Stone Sceptor. Ezt a portált a medál működteti és a 7. szint egy — egyelőre — minden irányból zárt részére jutunk vele, ahol egyrészt felvehetünk egy föltet nélküli varázspálcát, továbbá újabb portálok várnak. Kettő kijérát, az egyik az 5. szintre vezet vissza, az egyiken keresztül viszont lautazhatunk a 9. szint A-vel jelzett részére (Stone Dagger).

F — Ennek a teremnek minden helyszínrőn egy-egy telepört van, amelyek ide-oda dobálnak a teremben, ide csak azután érdemes jőnnünk, hogy a 10. szintről kiszabadítottuk Kaligar herceget és visszamentünk a dwarfokhoz. A terem három résznőn (a nyugati fal két végőben és a terem közepén levő 'L' alakú fal zugában) 3 kapcsolót találunk. Ez a három kapcsoló az északkeltali részen fekvő lejárathoz vezető három folyosó ajtaját nyitja. Azt rátko bizzuk, hogy a kapcsolókhöz hogyan kecmeregtek el — de ha Kaligar kiszabadítása előtt próbálkoznátok, akkor a harmadik kapcsolóhoz nem lehet eljutni (ergo a lépcsőhöz sem).

6. szint

A szinten néhány Kenku névre hallgatő szőrnő vár bennünket. Nem túl erősek (20-25 HP körű), de Magic Missile-lokkal lődöznek, amelyek egyenként 10-15 HP-t is csaphalnak a karaktereinkben (nem is beszélve a husángroól, amivel hadonősznak!) Azonkívül leggyakrabban négyesével is jőnek. A tojáseikat (Kenku Egg) egyébként meg lehal onni, kb. egy sima Rationsnak felel



- 1 — Kanku Egg (kaja)
- 2 — Rock
- 3 — Cleric Scroll of Flame Blade
- 4 — 2 db Potion of Extra Healing + Wand + Mage Scroll of Hold Person
- 5 — Rock
- 6 — Dwarven Key
- 7 — Wand of Magic Missile
- 8 — Mace +3 (!)
- 9 — Cleric Scroll of Cure Serious + Dispel Magic
- 10 — Dwarven Shield (-2 AC)

meg a tápénékük. Ettől a szintől kezdve a térképen levő ajtóknál egy új jelölés is lesz: oddlg az ajtóknál szükség esetén azt is jelöljük, hogy ha csak egy adott irányból volt járható (az ajtón keresztül mutató nyíl); mivel innen már ezütség lesz rá, azt is jelöljük, hogy ha az ajtó csak egy irányból nyitható (az ajtóra mutató nyíl) és azokon a helyeken, ahol "kulcsfogtán" vagyunk azt is, ha valamilyen kulcs kell a nyitáshoz (D1-D2-D3 a azövegben).

D1 — Golden Key használatával nyílik.

A — A falon rúna tájékoztat a következő ajtó nyitásának módjairól: "Tedd le a fegyvered, miedlt használnád". Ez emberi nyelven azt jelenti, hogy dobjunk egy-egy legyvert az északi és déli beugróban levő beugróba (például két tör megfelel a cél-nak).

B — Két ilyen helyszín is van. A kelet-nyugati falon néhány órdokas lyuk vonhatja megére a figyelmünket, amiről azt kapjuk: valamiféle tüzelő mechanizmusnak tűnik... Rögtön meg is ismerkedhetünk vele, mielőtt a szoba közepén álló bukkánóra lépünk; néhány dart lódog a közepén álló karakterek oldalában. Különösebb veszélyt nem jelent: csak 1-2 HP-nyit sebeznek.

C — Az illúziófal az alul, közepén levő kis kapcsolóval nyitható.

D — Portál kijárat. Az innen északra fekvő rész három szobájában láthatólag csak tojások vannak, viszont mindegyikben 4-4 Kanu fog várni bennünket (a délre levő, egy helyszínből álló szobába csak kettő lért be). Így mindenkinek a saját betámasztására bízunk, hogy bekukkanta-e oda.

E — A folyosók fordulójában 3-4 bukkánó sorakozik. Itt ugyan rúna nem tájékoztat róluk, viszont mielőtt a bukkánókra lépünk, magunktól is megtudjuk, hogy újabb "tüzelő mechanizmus-szerű" dolgokba beléptünk. A kelet-nyugati-irányban levő folyosókra befordulva egyébként elkerülhetjük őket azzal, hogy mielőtt a bukkánóra lépünk, azonnal vissza is szökkenünk. Itt egyébként érdemes az összes darta összeszedni, mert később szükség lesz rájuk.

F — A lépcső egy kisebb alszintre vezet, amelynek a délnyugati és délkaueti részében levő szobákban egy-egy dwarf kulcs tartózkodik. Mivel a lentli szobák csak a másik oldalról nyithatók, csak szabadeséssel tudunk bejutni. Az F-fel jelölt résztől keletré és nyugatra fekvő szobákban találjuk a "liffeket".

G — Itt a falon egy rúna diszkeleg: "Ezüstáru tárolók... Légy ügyes!" Ennek így nem túl sok értelme van, de mindjárt több lesz akkor, ha a falon levő rekeszből magunkhoz vesszük a pécát és letesszünk helyette egy darta (vagy egy tört). Az rögtön eltűnik és az illúziófal rögtön el is tűnik. Az összes többi is így nyílik, de lehetőleg csak a térképeken jelölt érdekes helyszínek felé vezető helyszínekre vezetőket bentsük, mert nem lesz elég a darta (mehetünk vissza újakért).

H — Az illúziófalak dwarf kulccsal nyithatók északi, keleti és déli sorrendben, tehát három kulccsal jöjünk ide. Az utolsó nyitáskor lattáru a 7. szintre vezető lejárásban végződő folyosó...

4 — Itt a térképen jelölt dolgokon kívül egy kis ráadás is vár bennünket. Egy kedves, mosolygós és fekete köpenybe burkolt figura vár bennünket a beugróban és rendkívül tevékenykedik jöttünk: végre ismét eljött hozzá néhány Waterdeep városának a hátra rendelt megmentői közül... Aztán hosszas fejtegetésbe bonyolódik Xanethai ténykedéséről; a derék főgonosz már évek óta dolgozik a város ellen és mielőtt eléggé meggyengítette, támadásra vezetői e teljesen gyanútlan település ellen a szolgáit. Megállításának csak egyetlen módja van: ha kinyírják. Ez viszont nem igazán fog menni Silvas pálcája nélkül, ami az egyetlen dolog, ami igazán hathat egy "behaldar", lévén egy beholder szemkocsányából készült. A drow-k viszont teljesen idióták, mert Xanethai szövetségeseinek tetteit magukat, de közben azt tervezik, hogy kinyírják a dwarfokat, megszerzik a pálcát és ők támadják meg a várost. Ez viszont figyelmeztetheti a város urát a föld mélyéről lenyegző veszélyre és teljesen romba döntheti a meglepetésen alapuló támadási tervet. Így tehát a derék úr meg fogja állítani a drow-kat és a pálcát magának fogja megszerezni. Aztán amikor Xanethai elfoglalta a várost, akkor ő is meggyengül — így tehát csak akkor fog lecsapni rá és övé lesz minden... Addig is nincs más dolga, mint várni — unalom-zónák addig megöl bennünket. Ezt teljesen komolyan mondja, mert mielőtt befojezte a mondókáját, támadásra lendül. Elsőre csak sima köztudásban akartuk levéni, aztán szép sorban kinyírta a karaktereinket. Erre aztán már mérgezők lettünk és következésképpen egy Fireball-lal nyitottunk nála, ami rendkívül rossz hatással volt az egészségi állapotára.

7. szint

Itt kezdődik a drow-k tábor. A szinten kétféle azörnytel találko-zunk: a mezai drow-k egyik csapatába már rögtön a lejártnál belebotlunk. Ezek nem túl erősek (20-25 HP) körül, szóval né-gyesével sem jelentenek különösebb gondot egy kipihent társu-latnak. Szákmányolhatunk tőlük viszont cool kardokat: az Adamantite Sward-ot mindenképp úgy fordítja, ahogy akarja, mi-gyémántkemény kardnak neveztük (Én mag 'Adam Ant-ra)on-gó Sbetűnek — CoVboy), viszont csak akkor érdemes gyűjtő-getnünk őket, ha a többi szintről még nem szereztük meg a jobb közfegyvereket (Slicers, Drow Cleaver, Severious, stb.). A drow-k kardjal mérgezették: találat esetén a karakter megbénul (PARALYZED). Ez ugyan nem halálos, de a megbánult karakter természetesen nem tud harcolni, szóval a cselemlől ezen a szint-en tartsunk evidenciában legalább egy Remove Paralysis va-rázslatot. A másik fejta negyon kollemloten allonfél lesz: ezek hosszú köpenyt viselő élőhalottak, szintén gyémántkarddal fel-szerelve (az övék nem mérgezett). A HP-jük ezeknek is csak 30 körül van, viszont az AC-jük valahol a minusz végleten körül: ezt a szintet csak a 8-10. szintek felfedezése után jártuk be teljesen (tehát a karaktereink ennek megfelelő felszereléssel, szintel és varázslatokkal rendelkeztek), mégis csak 4-5 HP-nyl találatotok tudtuk bevinni nekik és rá se bágóztak a mege 3-4. szintű tá-madó varázslataira — közben meg 10-15 HP-t nyiszáltak le ró-lunk minden egyes kardcsapásukkal (hogy fulladnának meg, ahol vannak)...

A — Itt egy négy lódból drow őrzéret elmékedik a rabszolgetar-tás szépségeiről, valamint azt óhajtkák, hogy minél előbb tűn-jünk el oda, ahonnan jöttünk. A vesztegetési próbálkozás ráhő-gést kelt bennük. Nem kulturált dolog kiráhnálni más embereket és az ilyen inzultus következményeket von maga után: ATTACK és a legnagyobb lelki nyugalmommal faldarabelluk őket.

B — Ez két mókés hely: a rúna a falon erre biztat bennünket, hogy egy percet se tévovázunk — aztán a két bukkánóra lépve egy-egy Fireball szakad e társulat nyakába valahonnan.

C — A nyomógomb ugyan kikapcsolja a gödröt az útból, de az északi folyosóról Fireball is érkezik az üdvözlésünkre.

D — A délre levő illúziófalat a nyomógomb fogja nyitni, mi-helyt adományoztunk valamit a falirekeszbe. Mivel erre a hely-színre érkező már volt szerencsénk a hasonló "drégakórt kul-csot" szisztéma alapján működő berendezésekhez, a láma játé-kos itt elbukja az egyik kulcsát. A lukar játékos viszont csak egy keveset (vagy bármilyen más értéktelen tárgyat) tesz be a re-keszbe, mert az is bőven elég lesz.

E — Ez egy nagyon kellemes kis rész lesz, jó kis hadgyakor-lat. Először is nyissuk ki az illúziófalakat a falon levő gombbal, aztán irány a keleti folyosó, majd rámozgunk ki az északi és déli felé nyíló szobákat. A tolvajokat igazán nagy örömmel fogadják azok a köpenyes élőhalottak, amelyekből minden szobában lesz két darab... A folyosó végén levő szobát nem nyitja a nyomógomb — azt majd a szemközti folyosó végén levő ajtó nyomógombja fogja. Irány tehát e nyugati folyosó, ahol az északi és déli szo-bák ajtaját az előbbi ajtónyitáshoz szintén kitért és újabb képe-nyes fickók soraglanak elő rövid eszmecsere-re. Miután mindent kipecseltünk, tovább dél felé, ahol a négy ajtónál megszabadul-hatunk 2-2 Drow és Jeweled Key-től.

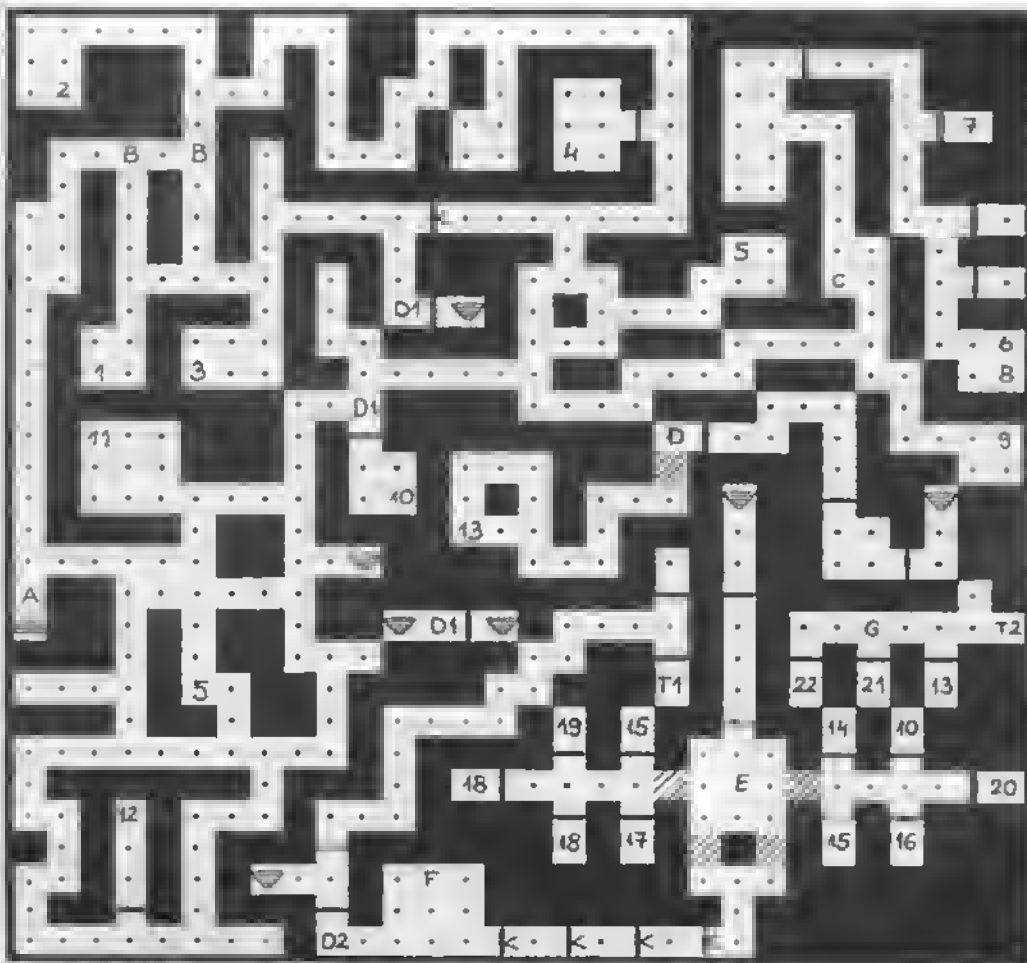
F — Itt portálok vannak sorban: van egy az 5. szinthez (Stone Neckface, az E-vel jelölt helyről/ra); a mellette levő szolgái a 9. szinthez (Stone Dagger, az A-vel jelölt helyről/ra); van egy kijárat a 10. szintre; egy másik kijárat a 4. szintre (onnan a Stone Medallal lehet eljutni) és egy kl/bejárat "valahová" (reméljük mindenképp drow-ut és ismeri a számokat is...)

G — Ide a T1 telepört használatával juthatunk be (lehet, hogy ez is csak egy alszint, de volt ennél hely a térképen, hogy ide rajzoljuk). A falon levő rúnák (Mégia, Pejzs, Fegyver) mutatják, hogy a szobákban milyen típusú stuff lesz — viszont csak az egyik szobát lehet kinyitni. Reszünkről e Bracers +3-at nyújtuk le, mert elég jól festett a paladinunk AC-jénél a — 8.

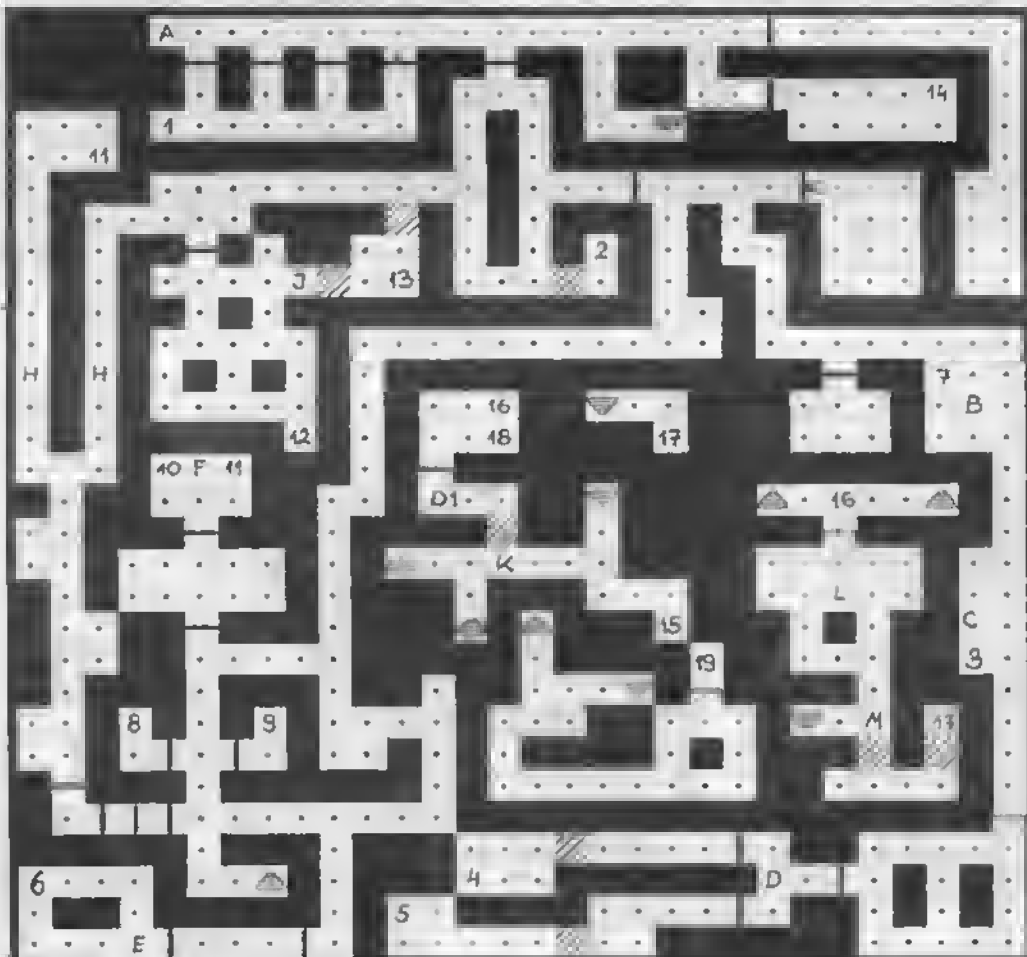
7 — Néhány csont, aminek a birtokosa egy lleria nevű human lemele cleric volt. Nem fontos életre keltetni a dwarfoknál: csak 6. szintű (minimális EP-vel) és elég szomorú lenne, ha a mi clericünk nem érte volna el a 6. szintet eddigre.

H — A medálban van valami varázslókat, de nem egészen vi-lágos, hogy kicsoda.

(Ha a szövegben nem volt külön hivatkozás a kulcsokra, akkor D1-nél Draw, D2-nél Ruby, B3-nél Jeweled Key használatával nyíló ajtó van.)



- 1 — Cleric Scroll of Slow Poison
- 2 — Mage Scroll of Fireball
- 3 — Cleric Scroll of Create Food
- 4 — Necklace + Iron Rations + Cleric Scroll of Bless
- 5 — Arrow
- 6 — Cleric Scroll of Protect Evil '10 + Remove Paralysis
- 7 — Human Bones
- 8 — Golden Key
- 9 — Shield (—1 AC)
- 10 — 3 db Arrow
- 11 — Medallion
- 12 — Potion of Healing + Golden Key
- 13 — Ring
- 14 — Banded Armor (—8 AC)
- 15 — Jeweled Key
- 16 — Ruby Key
- 17 — Cleric Scroll of Cure Light Wounds
- 18 — Draw Key
- 19 — Mage Scroll of Fear
- 20 — Mage Scroll of Lightning Bolt
- 21 — Bracers (—3 AC)
- 22 — 'Slicers' +3



- 1 — Ring + Medallion
- 2 — 'Night Stalker' Sword
- 3 — Wand of Lightning Bolt
- 4 — Mage Scroll of Ice Storm
- 5 — Lock Picks
- 6 — Sceptre of Kingly Might + Robe
- 7 — Rock
- 8 — Plate Mail of Great Beauty (—1 AC)
- 9 — Flail
- 10 — Cleric Scroll of Protect Evil
- 11 — Ring (magical)
- 12 — Mage Scroll of Invisibility '10
- 13 — Cleric Scroll of Hold Person
- 14 — Cleric Scrolls of: Cure Critical + Neutral Poison + Prayer + Hold Person
- 15 — Gem + Draw Key
- 16 — Ruby Key
- 17 — Draw Key
- 18 — Mage Scroll of Vampiric Touch
- 19 — Jeweled Key + Mage Scroll of Shield

8. szint

Itt is kétféle szörny lesz. Van egyrészt a derék kutyull, ami tűzfelhőket köpköd ránk (30 HP körül, de többen szoktak jönni egyszerre), meg van egy furcsa mixtúra, ami a kentaur alapján készült lehetett, de az eltele nem ló, hanem pók. Ez persze nem zavarja ebben, hogy már messziről lándzsákat végjön hozzánk. Az utóbbit sem túl erős, de ez is csapatokban közlekedik.

▽ **Yikes! Ez a köpködő kutya kinyitja a derék von Dabot!**



A — Uselul nyomógomb: kinyitja a déli felé vezető összes ajtót. A baj csak az, hogy olyan 6-7 kutyuli is elősereglik mögöttük...

B — A talon levő nyomógombok a földön levő gödrök elhelyezkedésre vannak hatással, de a bukkánókra lépve is állítható valami elberuh logika alapján. Mindegy, csak tegyük szabaddá az utat déli felé.

C — Portál kijárat a 10. szintre.

D — Az Innen nyíló két folyosón egy-egy áttal zárja el az utat. Ha az egyik folyosón már jártunk, akkor a másik folyosón levő áttal igazán fáj lesz, tehát csak az egyiket lehet felvenni. Nyilvánvaló, hogy a mage sokkal jobban örül egy "Jágyharnak", mint egy átkulcsnak, amiből már egyébként is van vagy öt.

E — Ezen a részen egy fordító van, ami nem drow szöveget tesz át magyarra, hanem minket a folyosó átellenes végére. A stuff megszerzéséhez, a stuff megszerzéséhez tehát észak felé fordulva kell elindulnunk.

F — Az előtte levő szobában van 6 "spitaur". Itt pedig portál bejárat a 10. szintre Kolger herceghez és Shyndiához (Stone Scepter).

G — Ha ezt a folyosót déli felől, az ajtószoron keresztül közelítjük meg, akkor az ide nyíló ajtó előtti ajtó nyitásakor, aktiváljuk a G-nél levő "Izét", ami 3-4 másodpercenként egy Fireball nevű ajándékkal kedveskedik a déli vezető folyosón levő kalandoroknak. A tűzgolyókat ki lehet kerülni a keleti nyugati irányú beugrók kihasználásával: megvárjuk, míg elmegy egy golyó, szelünk egy kicsit és a beugróban várunk addig, amíg elmegy a következő is. Vigyázzatok a tápésakkal! A második beugró déli és a harmadik beugró északi részén egy gödör van, emeltyeköl a 9. szint 6-ossal vagy 9-essel jelölt helyére juthatunk — viszont ha az Innen kelet felé vezető ajtót még nem nyitottuk ki a másik oldalról, akkor ez itt zsákutca.

H — Ha ezen a folyosón észak felé haladunk, akkor a H-val jelölt hely elérése után, a másik folyosó H-jához kerülünk (déli felé haladva nem).

I — Déli felé cool hely van! Feltétlenül siess csak be...

J — A déli felé eső falon, a jobb felső részen egy kis kapcsoló nyitja az illúziófalat.

K — Ez is egy illúziófal. A jelölése egyértelművé teszi, hogy hogyan nyílik: hozzá kell vágni a drow pajzsot (a 9. szinten találjuk).

L — Az ajtó mellett részen (a nyomógomb helyén) felirat: "Tá-lán fel kéne rakni ide valamit..." A nyomógomb sem az ajtót nyitja, hanem egy rekeszt a falon. A szükséges oljáról a falon levő rúna adja meg: "Drágakő kulcsát." Tegyük tehát egy kulcsot a rekeszbe nekünk a... n... Drow Key volt kéznél, de később kipróbáltuk: más is jó, nyomjuk meg a nyomógombot, aztán vegyük ki a rekeszből a drágakövet. A Gem természetesen az ajtót fogja nyitni.

M — Déli felé egy kis kapcsoló a falon nyitja az illúziófalat.

11 — A gyűrűben valami mágikus lókat van.

(A D1-nél Ruby Key kell, a többi kulcsos ajtónál mindenképpen tesz kulcsunk.)

9. szint

Ismét két szörny típus lesz: van egyrészt egy hatlábú párdúc-szerűség (25 HP körül), a farka végén valami szöges buzogány. Ennek kivételosen tudjuk a nevét, ami valószínűleg abszolút nem érdekol senkit: choctaur (láttuk a HERO'S QUEST-ben). Jó nagyokat vág a hátunkra, ráadásul csoportosan közlekedik. A másik szörny úgy néz ki, mint valami földűhódított porszívó és mindonfelől csápok lógnak rajta. Ez nem túl erős és gyöngén is hercol.

A — Portál ki/bejárat a 7. szint felé.

B — "Oracle of Devouring".

C — Itt egy porszívó harc közben lenyúlto lótlunk a "Király hatalom Jogarét" (Sceptre of Kingly Might). Még lopnak is!...

D — Az ajtó előtti 4 beugróban egy-egy 'Donate Sword! Armor! Food! Missile' szöveget találunk. Az első három egyértelmű is volt: letettünk egy Rationst, egy felesleges pécét (mindegy milyen), meg egy felesleges kordot (mindegy milyen). Az utolsóval eprőbb gondjaink támadtak, mert "rakéta" gyanánt Magic Missile-ekkel bombáztuk a lalot, amit a program elég szkeptikus módon szemlélte az eseményeket, mert semmi nem történt. Aztán egy hirtelen ötlettől vezérelve "a valamilyen fűzelési mechanizmusból" gyűjtött egyik dartot helyoztunk ide és máris nyitva állt a déli felé vezető ajtó. (Milyen keletlen, ha eldobted, mint felesleges tárgyat...)

E — Ez is egy jó hely. Minden egyes keresztifolyosón 2-2 dartszépődik a központon levő karakterek oldalába. Itt találjuk egyébként a néhai Beohram földi maradványait is. Őt érdemes a dwarfoknál letéleszteni, mert egy 8. szintű human male fighter (az első sorba nem érdemes tenni, mert kevés a HP-je).

F — Az előző szinten megismert "drágakövet kulcsért"-módszor lőrdötttje: "kulcsol drágakőn". Egy drágakőnek mindenképpen lennie kell nálunk (az előző szinten 15-tel jelölve). A kulcs természetesen a déli felé vezető ajtót fogja nyitni és éppen olyan típusú szokott lenni, ami éppen nincs nálunk.

G — Ez egy elég szomorú hely volt: az innen keletre nyíló szobákat "Egy különleges kulcsra van szükség" felirat díszíti. Mivel a minte pont úgy néz ki, mint ahogy a jobb a drágakővel nyíló ajtónál, oltamolyogtunk egy fél órára a kulcsainkat drágakővekre váltani. Aztán boldogan lelaktuk a lalot... és nagyon nem történt semmi. Kínunkban nekiláttunk az összes nálunk levő tárgyat felpakolni (szópon mutatott rajta a láncos buzogány) — aztán az egyikre kinyit mindkettő. A lehető legkézenfekvőbb tárgyra, amiből úgyis csak egy darab van és nagyon hasznosnak lünk mér első ránézésre is: úgy hívják, hogy Rock. (Nem a szürkék, hanem a lekoték a "speciális" kulcsok.)

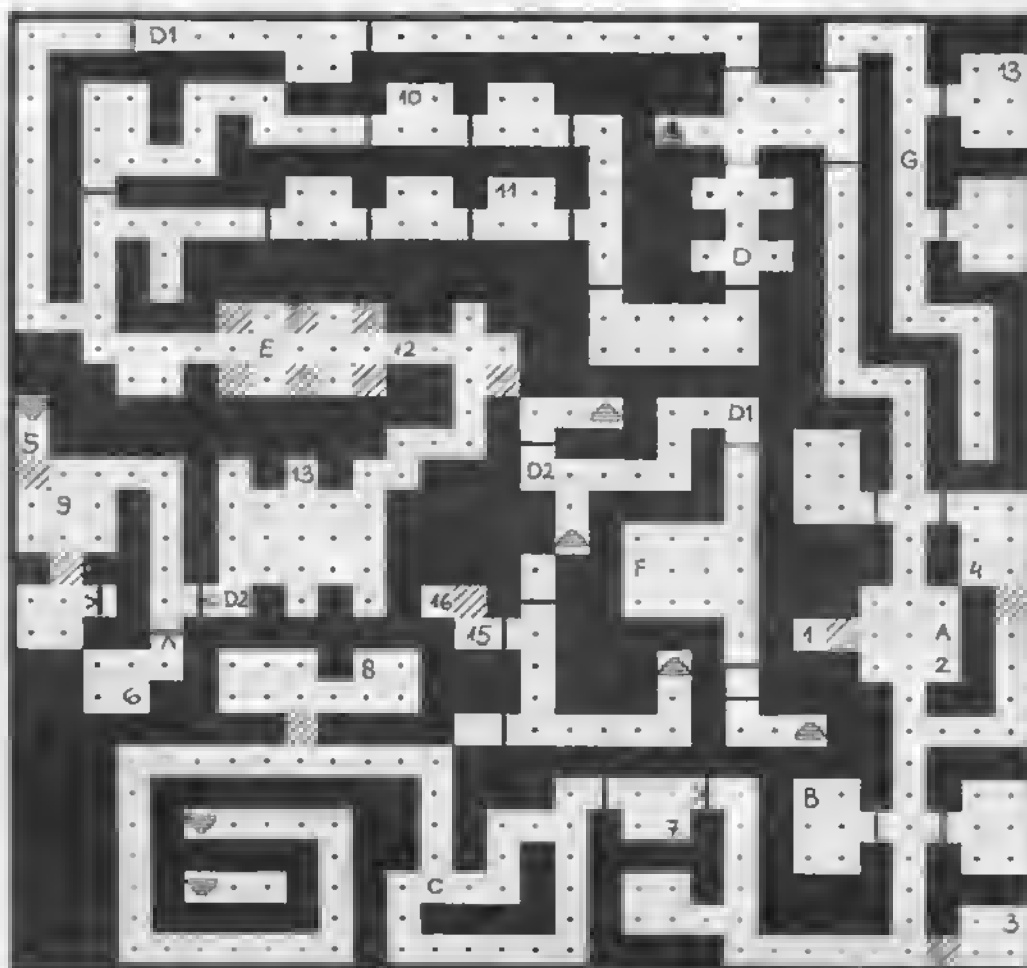
H — A két scrollt csak akkor lehet levenni, ha a 8. szint lővődőz folyosójáról esünk le ide (a másik irányból két gödör zárja el az utat). Persze előbb nem árt kinyitni a keleti felé vezető folyosó végén levő keleti ajtót, különben zsákutca. Azonkívül ezekből a varázslatokból máshol is van (meg a cleric úgyis megtanulja őket), szóval kár ártuk törnünk megunkat.

(Df-nél Drow, D2-nél Ruby Key szükséges. Az északnyugati részen levő D1-nél felesleges elszórni a Drow Keyt — a másik oldalról is bejárható.)

(Elnézés, hogy itt is meg a 7. szintnél is lapozni kell a tórkép jelmagyarázatához, de sehogyan sem akartak egymás mellé kerülni — CoVboy)

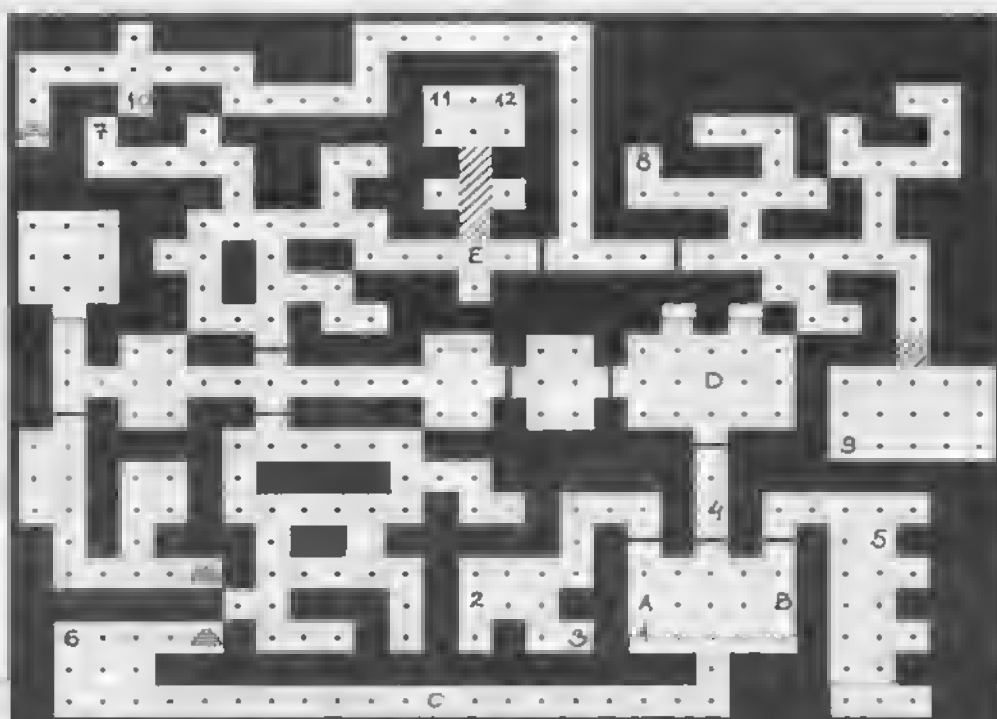
10. szint

Itt szörnyekből találunk tucsköt-bogarat. Azaz csak tucsköt, az viszont szép nagy darab (olyan 30 HP körül van ez is), az egyik kezükben alabárd, a másikban pedig törrel hadonászva próbálnak felszedni bennünket. Mindkettő mérgezett: találatnál ugyanúgy lobénul (PARALYZED) az eltalált karakter, mint a 7. szinten a drow-knál. Így tehát itt sem fog megártani, ha a clericnél állandóan készenlétben van egy-két Remove Paralysis varázslat.



- 1 — Draw Shield
(—4 AC)
- 2 — Draw Boots
- 4 — Mage Scroll of
Invisibility
- 5 — Cleric Scroll of
Raise Dead
- 6 — Potion of Extra
Healing
- 7 — Wand of Fireball
- 8 — Cleric Scroll of
Raise Dead
- 9 — Cleric Scroll of
Cure Serious +
Dispel Magic
- 10 — Cleric Scroll of
Detect Magic
- 11 — Potion of Poison
- 12 — Human Bones +
"Severious"
Sword + Helmet
+ Holy Symbol
+ Plate Mail
(—7 AC)
- 13 — Draw Key
- 14 — Spear
- 15 — Mage Scroll of
Armor
- 16 — Cleric Scroll of
Flame Blade

- 1 — Cleric Scrolls of
Flame Blade +
Remove Paral.
- 2 — Wand
- 3 — NPC (Keirgar)
- 4 — Shyndle
- 5 — Potion of Poison
- 6 — Plate Mail
- 7 — Human Bones +
Skull Key
- 8 — Cleric Scroll of
Neutral Poison
- 9 — Mage Scroll of
Cone Cold
- 10 — Arrow
- 11 — Potion of Giant
Strength
- 12 — Ring



A — Portel kijárat a B. szint F-ol jelzett helyszínéről (Stone Scepter). Visszafelé a B. szint C-vel jelzett helyre jutunk.

B — Portál "valahonnan".

C — Ezen a folyosón néhány csillogó teleport állja az utunkat és a mellettük levő kapcsolóval állítjuk, hogy melyik részre dobnak át. Azonkívül a folyosó elején van egy "Tizenhárom" jelentésű rúna. Ez a szám rondkivül szerencsétlen, azonkívül ahogy így nézzük áll úgy '1' és egy '3' számjegyből...

D — Az észak felé nyíló két ajtó mögött egy-egy nyomógomb van. Telén nem kellene nyomkodni őket... (ugye látod, hogy hol állsz?) A déli felé vezető ajtót (Shyndia felé) a Skull Key nyitja, bár nem biztos, hogy el kellene pazarolni...

E — Az Illúziófalak egy kis bonyodalmat okoznak: ha a déli felé első beugróban levő karon rántunk kottát, akkor nyílik észak felé kettő. Odebbent újabb két kor: az egyiket mogróngatva nyílik az észak felé levő Illúziófal (és záródik a másik), a másikat az ellentéte az előbbinek.



△ Keirger még nem tudja, hogy 'Fényesebb a láncnál a kard'

3 — Itt hímbeázik a telén levő láncan a dwarf Keirger herceg, akit a drow-k elhurcoltak megunkkal. Mihelyt megjöttünk, vadul csörögni kezd és — szabad(os) lordításban — okópp szól: "Jó, hogy jössz! Nem akasztanál te innen? Elég egysíkú itt az élet, azonkívül meg kellene akadályoznom, hogy az enyém háborút indítsanak a drow-k ellen." Egy ideig omlózkodunk egy KILL HIM-en (bátor tickók vagyunk), aztán inkább kiszabadítjuk

Na ennyi. A 11-12. szintet már mindenki bejárhatja magától is. Azt a két szintet (illetve másolat, mert a 12. szint csak teleokkora, mint a többi), már igazán bejárhatjátok egyedül is! Teljesen losloslegos jelzés szerkezeteket lebrakálni személyünkkel (esetleg bunkóknál a memánk személyóvól) kapcsolatban: így legalább furdolje az oldalakatok a kíváncsiság és nekialtkok komolyabban játszanál a legjobb RPG-vel, ami valaha is nevéllágot látott! (Egyébként ez nem csak a mi véleményünk; szeptember és október folyamán ez a játék vezetett az európai és az Egyesült Államok eladási statisztikáit! Ezidáig kb. 200 000 darabot edtak ol belőle világsszerte, emlí elég figyelemre méltó ahhoz képest, hogy az Amiga-verzió 40, a PC pedig 50 angol font körül összességét vár gazdára...) Aztán legalább büszkéek lehettek, hogy végigjátsszátok és várhatjátok a 2. részt, amit már beldogant lrkál az SSL egyesített kommandóje. Csak hogy logtok tovább jutni? Hihl...

(A játékkal egyébként PC-n játszottunk (a fotók is orról készűtek), mert kicsit kényelmesebb winchesterről játszani, mint a lemezeket csorélgatni, ráadásul a grafika sokkal szebb rajta, mint Amigán. Természetesen nem a CGA-verzióról beszélünk, mert egyébként von olyan is — rondkivül szép...)

Az előző számban lefegyvereltük a cleric és mage varázslatok katalógusát felsorolással, mert az 5. szintig csak annyit kellett: Most akkor folytatók a felsorolást, de előtte egy helymeghatározás a paladin osztályú karakter varázslási fegyveresét illetően: biztos rossz napunk volt, amikor azt írtuk, hogy ő is "tud varázsolni" — a helyes megfogalmazás úgy hangzik, hogy ő is használhat cleric scrollt (ami azért nem egészen ugyanaz). Varázslatok:

Cleric:
Create Food: Ez is nagyon jó kis varázslat. Egyezzen alkalmasságuk a csapatban levő összes karakter azzonál dugig lakik.

Dispel Magic: Ugyanez, mint a mage hasonló varázslata.

Magical Vestment: Ez mondjuk 'Mágikus Misesuha' jelentést hordoz, de abszolút nem lakik be, hogy miért kell bohócnak öltöznünk a föld mélyén. (Vagyis nem produkál semmit.)

Prayer: Az alacsonyabb szintű ima erősebb kivételben. A varázslat ideje alatt a karakterünk jobban harcolnak.

Remove Paralysis: Megbénult karakternek gyógyítása az egész csapatban. A 7. és a 10. szinten van rá szükség.

Cure Serious: Komolyabb sérülések gyógyítása valamelyik karakteren. 20 HP körül gyógyít, pihenésnél — a gyógyító varázslatok logikája alapján — automatikus.

Cure Critical: Egy karakter maximális HP-re történő gyógyítása, pihenésnél automatikus.

Raise Dead: Halott feltámasztása. A kiválasztott halott karakterünk minimális HP-vel visszatér az élők sorába. Csontokból nem lehet való hullát feltámasztani, mert a varázslathoz egy karakter kijelölése szükséges. Természetesen ha a karakter él, akkor no effect.

Neutral Poison: Elmebaj. Ennek sem világos a használata: egyetlen ellenfél sem kezdett elhűyén vigyorgni tőle.

Protect Evil: A 1. szintű hasonló varázslat az egész csapatra.

(FREE HIM). Rossz húzás, mert megint ömleni kezd belőle a szó: "Először is: nem a drow-k eszték ki az elrablásomat, hanem Shyndia, Xanathar talpnyalója. Ha a nőpóm a keresésem közben rárontana a drow-kra az nagyon sok hullát jelentene rószunkról. Másodszor: ha a törzs tovább keresi az ősi lakhelyét, akkor pontosan Xanathar karmaiba fognak futni. Shyndiától hallottam, hogy a mi ősi városunk szívében rendezte be a földszállását. Vissza kell ténnem a törzsemhez, hogy megállítsam a drow-k elleni támadást és megakadályozzam, hogy Xanathar karmaiba lussarak. Beálthatok hozzájuk?" Sajnos el kell fogadnunk az ajánlását, így kénytelenek leszünk kldobni a csapatból az ifjú Dohrumot és a felszerelését átpakolni Keirgarra. Miután kiszabadítottuk a herceget, menjünk vissza a dwarfok táborába, ahol nagy öröngés fogadja a megszabadított herceget, aztán Keirgar is kinyög egy fontos infót: "Kábé hét szinttel fejebb innen találod az őseink trónját. (Nem kábé — pontosan!) A trónterem északi falán van egy hosszú, földalatti folyosóra nyíló titkos ajtó, ami a felszínre vezet ki, nem túl messze Waterdeep városától keletre." Keirgar természetesen a továbbiakban is velünk tart, hogy segítsen bennünket a Xanathar elleni küldetésünkben. (Mi attól légútelonul klrúgtuk, mert lecsértük Boohramra.)

4 — Itt van a Shyndia nevű hölgy, aki Xanathar szolgája és tiz szinttel a föld mélye alatt is bikiniben közlekedik. Fejlett taktikai érzékere volt, hogy az ellenünk való harcot teljesen kiátáste-lennek tartja és az életéért elmádkodik: "Óóó, van egy lók jó ötletem: kedvesdrégaszéparanyos kalindor, ne ölj meg! Sztyolált tessék! Cool infoim vannak, amit egy hullából nehezen húzhatnál ki! A linom, a ropogós! Például elmondhatom, hogyan mánthetted meg a haldokló dwarf királyt..." Mivel egy nő bántani nem túl etikus dolog (jó, jó! Mindenkinek volt már barátnője, tehát inkább úgy fogalmazunk: túl sűrűn bántani nem túl etikus...), inkább nem öljük meg (KILL HER), hanem kihallgatjuk (HER HER OUT). Ehhez nem is kell mikrofonokat elhelyoznünk a távollétben, mert rögtön kinyögi: "Xanathar terva volt, hogy egymás ellen lordítsa a drow-kat és a dwarfokat. Sajnos az öreg király túl mukacs volt ahhoz, hogy ráérőltessen Xanathar akaratát, így tehát kénytelen voltam megintözezni. A kőmából csak egyetlen módton lehet felébreszteni: az eggyel lajjobb levő szinten, a 'Room of Levers'-ben (egy csomó kapcsoló van ott) elhelyeztem egy pótioni. Az az ellenmérög." Ezzel a szép hölgy olajra lép. A mögött levő helyszínen van egy 'isten hozott' rúna (mivel épp most mondtuk, hogy mi van rajta, inkább nem kéne nézegetni...).

7 — A kulcs társaságában néhány csont heverészik a földön. Felélesztés után kiderül róla, hogy ez Tyrria, 6. szintű human lomele tongor. Nem vetük fel: túl gyenge volt a kereteinkhez képest.

Mage

Dispel Magic: Mágia eltávolítása valamelyik karakterről.

Fireball: Völl műtkör.

Flame Arrow: "Villámvöl." Ez is egy Fireball-szerű cool ífs támadó varázslat.

Hush: Völl műtkör.

Hold Person: Meggögyek a cleric 2. szintű hasonló varázslatával, de az a dwarfoktól letélt már nem nagyon használ az ellenfelek ellen. Ez már inkább egy időre megállítja a támadásukat.

Invulnerability 10': Völl műtkör.

Lightning Bolt: "Villámcsapás." Ez egy nagyon kellemes támadó varázslat a mage karakternél szemben álló ellenfelek felett egy ltrhó repöl el, megállt felettük, aztán egy villám vagy 25-30 HP-t rüg bejelük (ha két sorban vannak, akkor kettőből). Vampire Touch: "Vampir érintés." (Elszór is csak akkor használható, ha a mage máské kezze szabad, másodszor pedig csak akkor van értelme, ha a mage az első sorban van. Alkalmazáskor egy sötét lenyég jelenik meg a mage másik kezében és használásával kb. 20 HP-s ütést lehet vihetni be az ellenfeleknek.) Fear: Félelem. Telén az ellenfelek megijednek és elfutnak. Nem mintha produkált volna ilyen efféle valamelyik is.

Ice Storm: Jégvihár. Nagyon erős támadó varázslat, csak az a probléma, hogy az alkalmazáskor keletkező felhőből a mi karakterünk is kapnak 10-15 HP-nyl sebet.

Stoneskin: "Kőbőr." A célpont egy saját karakter, akinek a varázslat ideje alatt bevöl ütéseket nem okoznak HP-vesztéseket.

Stone of Cold: 'Jégkőcsér.' Olyasmi, mint a jégvihár: cool támadó varázslat és ebből a minnk nem kapnak. Alkalmazásán egyből lenyom Dark. Van ilyen móka palácban.

Hold Monster: A 4. szintű Hold Personja eggyel hatásosabb kivételben, valamint nem emberi élőnyra kvártálva.

Adventour

ASYLUM (64)

Úgy gondoltam, alkotok valami meredandót, amivel segíthetnék egypár 64-es cimborának. Nem tudom, hogy „széles e házban” mennyien foglalkoznak még az ASYLUM-mal, de ahhoz túl jó kalandjáték, hogy feledésbe merüljön. Pár hónap alatt összedobtam egy térképet (nem RIPP-ekt!), és úgy gondoltam, elküldöm.

Most néhány comment a térképhez:

- Az ajtók melletti számmal jelöltem, hogy melyik kártyával nyitható;
- A keretezett nagybetűknél a kapcsolódási pontok a térképen, egyébként ld. a jelmagyarázatot;
- A 'G' résznél a térképen van egy klemelés, mert egy ajtó található jobbra

(egyébként ezen nem célszerű be-lépni!);

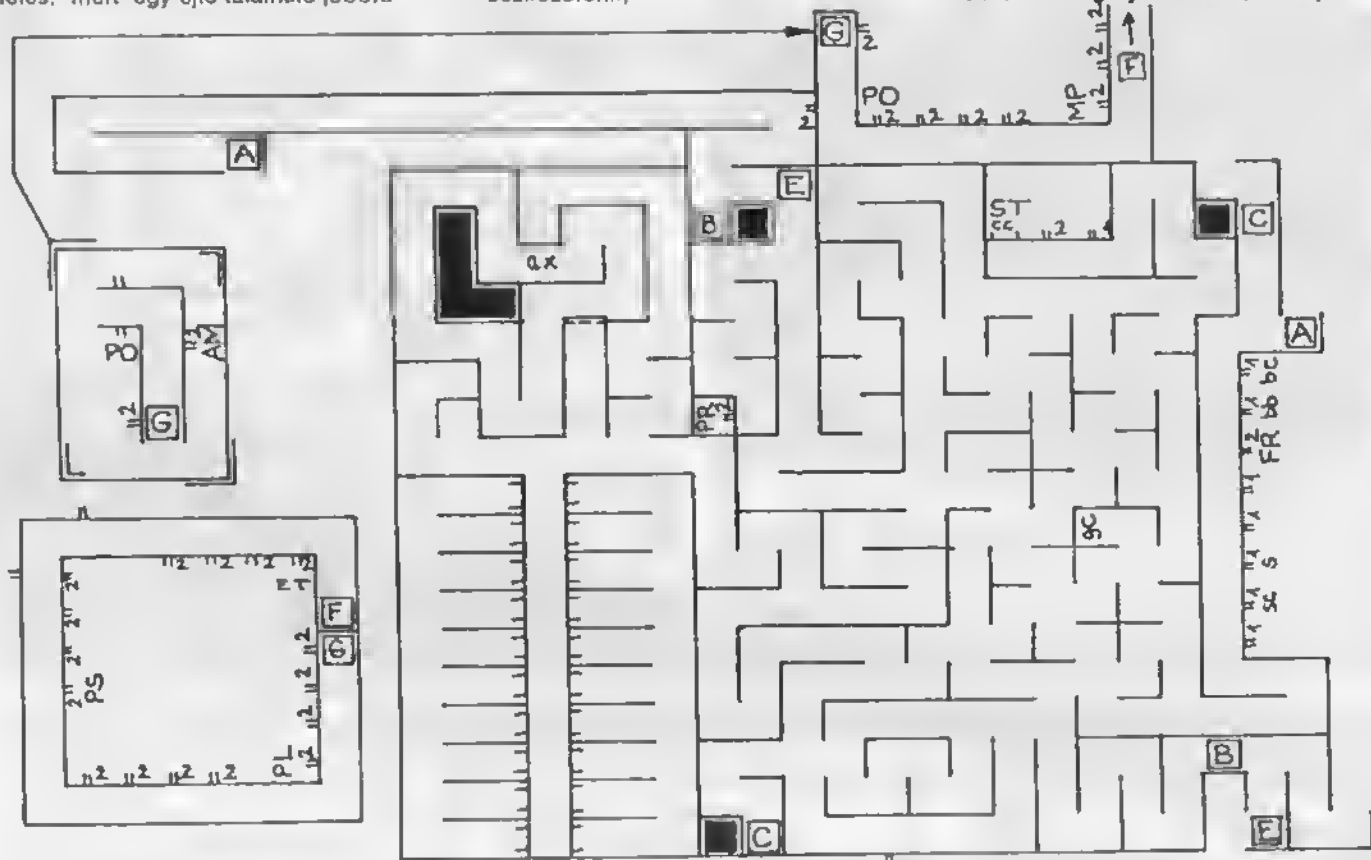
- Az 'AM' és 'MP' rövidítések személyeket jelölnek;
- A térképen látható egy === módon jelölt fal. Ezt először a ozaggetott vonal felől át lehet lépni. Amikor a fejsza (axe) körül járunk, a gép közli, hogy valahol app egy fal épül... Hát az nagyon jó, mert akkor el vagyunk zárva! (Tehát ez az a fal, ami eredetileg nincs, csak ha túllépünk rajta, akkor épül meg!) A körforgalomból úgy szokhatunk meg, hogy ha az újdonsült fallal szemben állunk, és egy CHOP WALL WITH AXE parancsot eszközölünk;

- A térkép nem teljes! Meg kellene találni még egy platinum card-ot is, emeltyel a többi ajtó nyitható. (Ameltyek mellett nincs szám.) Így valószínűleg további területeket fedezhetünk fel. Ez nekem nem sikerült, de örömmel veszem a segítséget!

- Végül egy utolsó tipp: ne hagyjuk nyitva túl sokat az ajtót, mert egy idő után túl nagy lesz a huzat... (és visszahúzat a START-hoz);

Célszerű egy kicsit gyakorolni az angol nyelvet a játék előtt. A téma kb. olyan blöd, és olyan gondolkodásmódot igényel, mint a *Secret of the Monkey Island*, vagy a *Tass Times*.

Udv: Esztergályos Kolos, Budapest



1/2 - zár/nyitott ajtó	ST - start	PO - Psychiatric Office	PR - Phone Room
FR - Fuse Room	PL - Physicist's Lab	PS - Plastic Surgery	AM - Armed man
MP - Movie producer	CC - Credit card (1)	GC - Gold card (2)	SC - Silver card (3)
fb - fuse box	bc - bird costume	bb - bean bag	ET - ElectroShock-Therapy Room
s - stethoscope	ax - axe	rb - rocket belt	

HERO QUEST (64, Amiga, PC)

A játék elején adjuk meg, hogy kívül akerünk játszani, e második ikonra klikkolva. Válasszuk az INPLAY-t, itt edhetünk nevet, megjelölhetjük, hogy kik vannak a játékokban, és menthetünk lemezre. A harmadik ikonra klikkoke vehetünk fegyvert és csapdát. Itt válasszuk az első ikont, az első ikonnal kezdhetjük a játékot, itt válasszhatunk a feladatok közül. Először az első küldetést válasszuk, hogy minél több pénzt legyön a fegyverekre és a páncélra.

A játék kezelése

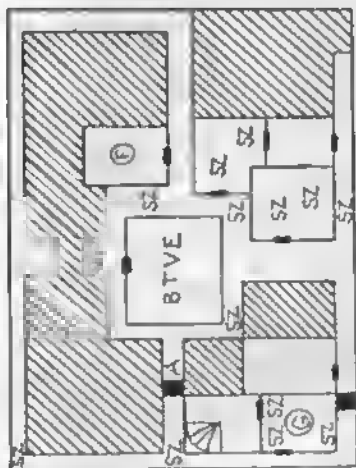
A képernyő bal felső sarkában láthatunk az aktuális karakterről mindent: mennyi aranyunk van, milyen erős, mozgáspontja (merre mozoghat), milyen okos.

Parancsikonok: (balról-jobbra)

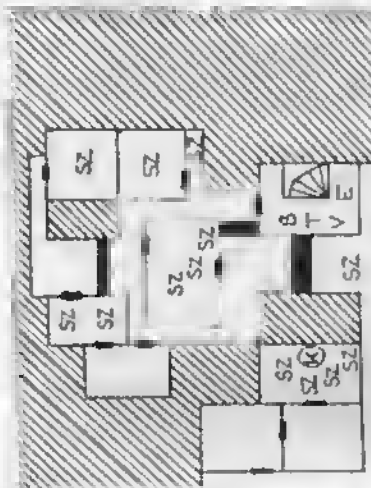
Első oszlop felső ikon: átadhatjuk a lépést a kő, játékosnak;
Első oszlop, középső: támadás;
Első oszlop, alsó: ajtóknitkás.
Második oszlop felső ikon: csapdát, tükos ajtókat kereshetünk;
Második oszlop, alsó: tárgyak keresése.

Harmadik oszlop: milyen tárgyalnk vannak, itt ihatjuk meg a varázsított, felvehetjük a páncélt, közbe vehetjük a fegyvert, és használhatjuk a csapdát.

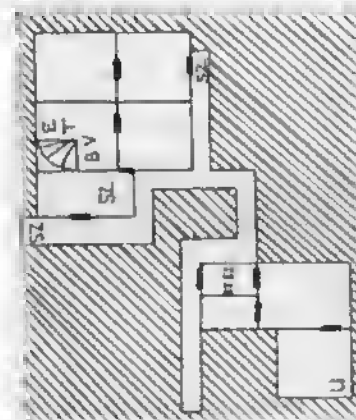
A térkép-ikonon nézhetjük meg a bejárt helyeket, a nyilakkal mozoghatunk, a villám-ikonnal pedig varázsolhatunk. A támadás, kütetés és verézzlés közül egy körben csak egyet használhatunk. (Ha megisszuk a Heroic Brew-t, akkor kottót. Támadni csak szomszédos mőzőre lehet. Egy szobában nem tudunk kutatni ott, ahol szőny van, verézzsolni pedig csak ott tudunk, ahol van valaki



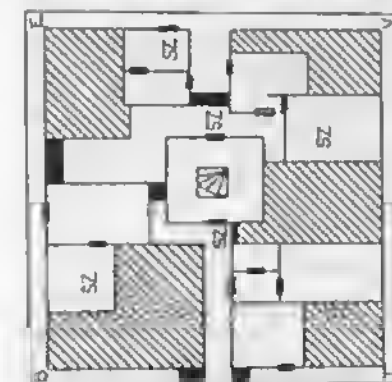
Legacy of the ork Warlord



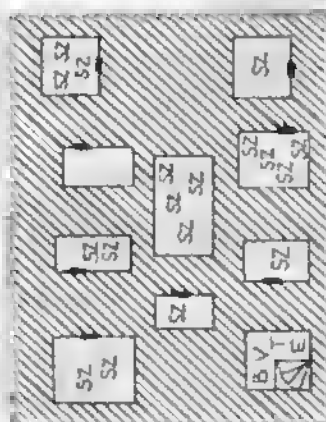
Quest for the Spirit Blade



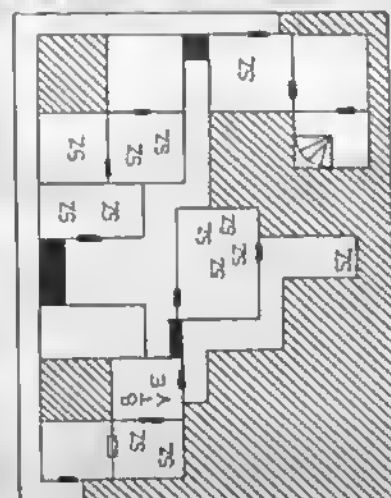
Lair of the orc Warlord



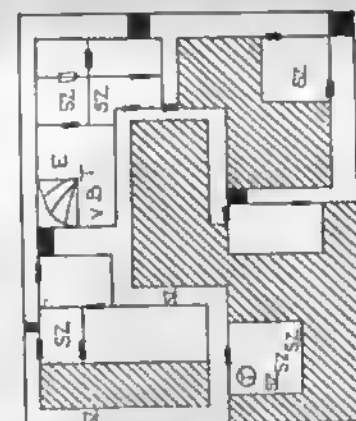
The Maze



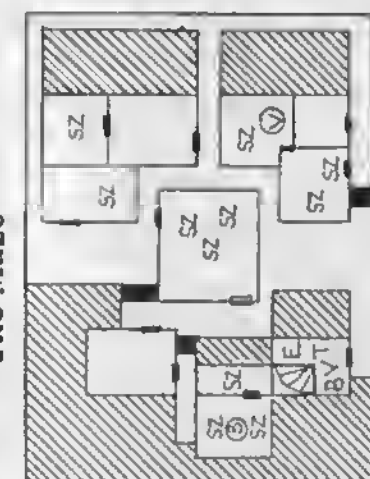
Castle of Mystery



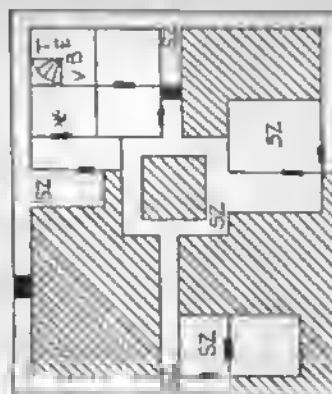
Race against Time



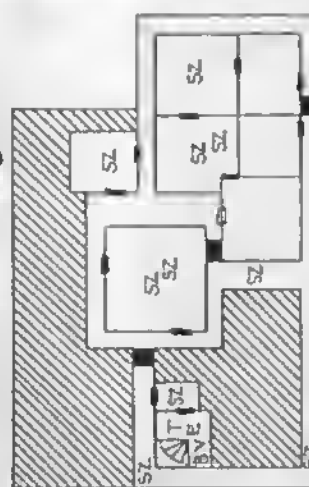
Melars Maze



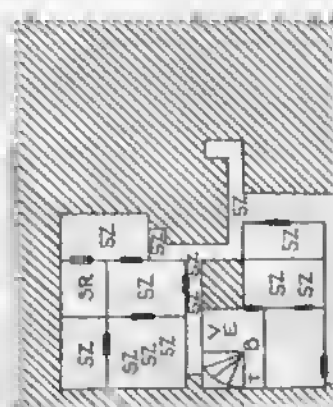
The Firemage



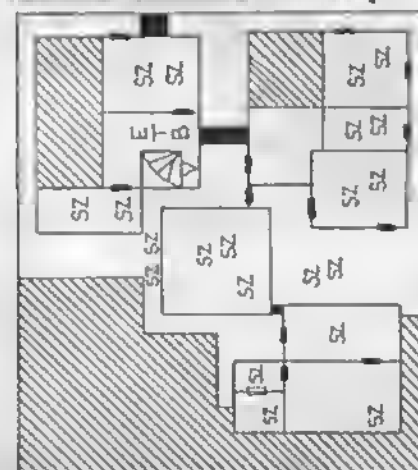
The Stonehunter



Prince Magnus Gold



The Rescue of Sir Ragnar



Bastion of Chaos

■ - szikla	☞ - titkos kijáró	T - törpe
B - barbár	E - elf	SZ - szörny
☞ - kijárat	U - Utaz	☞ - Tudás talizmánya
☞ - szellőmpenge	☞ - emlékezős varázspálcája	☞ - felszórólás
☞ - baltor		

Harc
Kell választani a támadás lkot, majd az ellentétet. Amennyivel több koponya jelenik meg a támadó mellett, mint amennyi pojzs a védő mellett onnyit veszít a támadó az életerejéből. A szörnyek életereje mindig egy. A ml életarónk az erőnkkel azonos.

Varázslatok

Négy csoportba lettek osztva, mindegyik csoportban három van.

EARTH

Send to Sleep: az ellentől harcképtelen lesz;

Heal Baby: gyógyít 4 életpontot;

Pass through rock: aki kapja, átmehet a kőv. körben a telon;

WATER

Send to Sleep: az ellentől harcképtelen lesz;

Water of Healing: gyógyít 4 életpontot;
Veil of Mist: láthatatlanság;

FIRE

Courage: növeli a támadóerőt;

Fire of Wrath: megöli az ellentétet;

Ball of Thome: ugyanaz, mint az előző;

AIR

Swift Wind: kőv. körben dupla mozgáspont;

Genia: megidéz egy dzsinnt;

Tempest: vihar, harcképtelenné tesz egy ellentétet egy kőrra;

Varázslatok

Healing: gyógyít 4 életpontot;

Speed: duplázódik a mozgáspontunk;

Strength: megnő a támadásunk;

Resilience: megnő védettségünk;

Heroic Brawl: két dolgot csinálhatunk;

Holy Water: élőholtát lehet vele ölni;

Küldetés

Első: Aki alsónak kijut az kap 100 aranyat.

Második: Sir Ragnart kell magmenteni, az ork hadúr várából, aki alóször lép be Sir Ragnar szobájába az 200 aranyat kap.

Harmadik: Ulagot kell megölni.

Negyedik: Magnus herceg elrabelt aranyának visszaszerzése.

Tovább: Meg kell szólnunk Ulag tiának. Graknak a börtönéből, meg kell keresnünk Karlemet a varázslót, aki zombi lett.

Hát onnyit lúdtam összeszedni a játékról. A 64-es és az AMIGA változat egyébként teljesen megögyezik.

Bodnár János, Debrecen

(Kösz, és egyben köszönet Steiner Balázs budapesti olvasónknak is, a beküldött térképekért! — CoVboy)

GATEWAY to APSHA! (64)

Most a Gateway to Apsah nevezetű óakorl lelethez tűznék egy leírás-félat. A játék 1983-ban készült, ami nagyon régen volt, mert akkor még ki sem haltak a dinoszauruszok, Larry Laffar még barlangban lakott (*Quasi for Tires*), én pedig abban az évben voltam alóször szarolmes.

Na. A port 2-be inzerált joystickon kívül egyenemely 'F'-gombokat is használni fogunk. 'F3'-mal a nálunk lévő tárgyak között lapozhatunk. (Elég sok lehet, de korlátozott számban). Ha a keresett tárgyhöz értünk, 'tűz'-gombbal aktiválhatjuk. Ha a tárgy fegyver vagy páncél volt, akkor most már viseljük, és használhatjuk is. Ha a tárgy gyógyszer, amulett vagy varázslat volt, a gombnyomása pillanatában felhasználódott.

'F5' fodónév alatt található a skill-jelnk (fogjuk rájuk). A gombot bizgatva az alábbi okosságok közül választhatunk:

KEYS — ajtók (— plios fal) nyitása (szorosan aló kell állni);

LOCATE TRAP — a szobában lévő csapdák villogni kezdenek;

SEARCH SPELL — rejtett ajtók feltárása;

DROP ITEM — tárgyalnk közül kiválaszthatjuk az aldobendókat;

CHECK SUPPLIES — ugyanazokat a még fel nem használt tárgyakat vehatjuk szemügyre, mint 'F3'-mal;

CHECK STATUS — itt láthatók tulajdonságaink, úgymlnt:

SCORE pontszám;

LEVEL — szint (nem a mlénk, hanem a dungeoné);

TIME — idő (egy dungeon-ban csak meghatározott ideig lófrálhatunk);

STRENGTH — erő;

AGILITY — gyorsaság;

LUCK — szoracsa;

HEALTH — egészség (=HP);

LIVES — életek (POKE 2264,99-col lesz elég);

CHECK WEAPONS — togyverek listája (kard, páncél, pajzs, sisak, kasztyú, nyíl (db));

NEXT LEVEL — kőv. szintre lépés az idő lejártá előtt;

'F7' nyomkodásával háromféle harcmodor közül választhatunk;

FIGHT — közelharc törrel vagy karddal (falon át is hatásos!);

ARROWS — nyíl (csak ha van lj és nyíl);

MAGIC ARROWS — varázssnyíl (csak ha van lj és nyíl);

Egyébként egy fehérruhás mukivel kell a labirintusban mászkálni, mindanfélé stuffokat begyűjteni, szörnyeket leverni, így jutni egyre magasabb szintű labirintusokba. Összesen nyolc szint van, mind egyiken 16 pálya közül választhatunk.

Pontszámot szépségénél is szebb kincsládák begyűjtésével szarazhatunk. A kincs fajtája (CHALICE, CHEST, COFFER, CROWN, NECKLACE, PLAQUE, SCEPTRE = kehely, ládlikó, bórond (pénzsláda), korona, nyaklánc, tábla (plakett), jogar) ebből a szempontból (is) merőben lényegtelen, csak az anyaga azámít. A hozzánk vágott pontszám monnyisége:

LEAD (ólom) 0°n

IRON (vas) 10°n

BRONZE (bronz) 25°n

SILVER (ezüst) 60°n

GOLDEN (arany) 100°n

JEWEL (ékköves) 1000°n

(n = a dudgeon szintje, ahol laktuk)

De nem csak ilyen hülyeségeket lehet em találni. Hanam például fegyvereket is.

DAGGER — tör

SHORT SWORD — rövid kard

LONG SWORD — hosszú kard

2-HAND SWORD — kétkezes kard

+MAGIC SWORD — varázskard

LEATHER ARMOUR — bőrpáncél

CHAIN ARMOUR — láncing

BREAST ARMOUR — mellvért

PLATE ARMOUR — levagl páncélzat

+MAGIC ARMOUR — varázspáncél

SMALL SHIELD — kis pajzs

LARGE SHIELD — nagy pojzs

+MAGIC SHIELD — varázspajzs

HELM — sisak

+MAGIC HELM — varázssisak

GAUNTLET — kesztyű

BOW — lj

ARROWS — nyilak

+MAGIC ARROWS — varázssnyilak

Ha jobb kardunk és nyilunk van, kevésbé találat kell a győzelmünkhöz. A többi négy stuff minket véd az allantól.

Egy adott lény elpusztításához szükséges csapások száma a kard minőségén kívül az arónktól (STRENGTH) is függ.

Találhatunk azután még gyógyító izókat (HEALING SALVE és HEALING POTION), melyek HP-nket nyomják lal.

Akad egy-két amulett is (STRENGTH STONE, AGILITY AMULET, LUCK CHARM, HEALING AMULET). Az alsó három a róla elnevezett tulajdonságot

javítja, a negyedik gyógyít. A tulajdonságok egyébként a szintek vágén is szoktak javulni.

A leghasznosabb tárgyak kétségkívül a varázstekercek:

STUN SPELL — rövid időre elkábítja az ellentétet;

CONFUSE SPELL — összezavarja az ellentétek mozgását;

MAP — térkép;

SHIELD SPELL — egy fokkal javítja a pajzsunkat;

DISARM SPELL — fegyverező varázslat (nem sokat ér);

FARALYZE SPELL — megbénítja a csókkakat;

PEAR SPELL — télelemtesek leszünk tőle;

TELEPORT SPELL — RDN-helyre pakol (néha kifegy tőle a játékt);

PROTECT SPELL — oltalmazó varázslat (nem túl jó);

HEALING SPELL — gyógyít;

STONE SPELL — kőv változtatja az ürgéket;

BLAST SPELL — lyukat robbant a falba;

DEATH SPELL — mindenkit megöl (végleg);

REFLECT SPELL — tőzse (csak amíg meg nem halunk, utána felélednek);

Csapdák:

PIT TRAP — verem (jobbára ártalmatlan);

STONE TRAP — kőcsapda (-HP);

TELEPORT TRAP — teleportcsapda (mint a varázslat, de ettől gyakrabban togy ki a játékt);

FREEZE TRAP — dormosztó csapda (pér pillanatra magtagyunk);

POISON NEEDLE — mérgezett tű (ha nem használunk egy Healing akármít, nemsokára meghalunk);

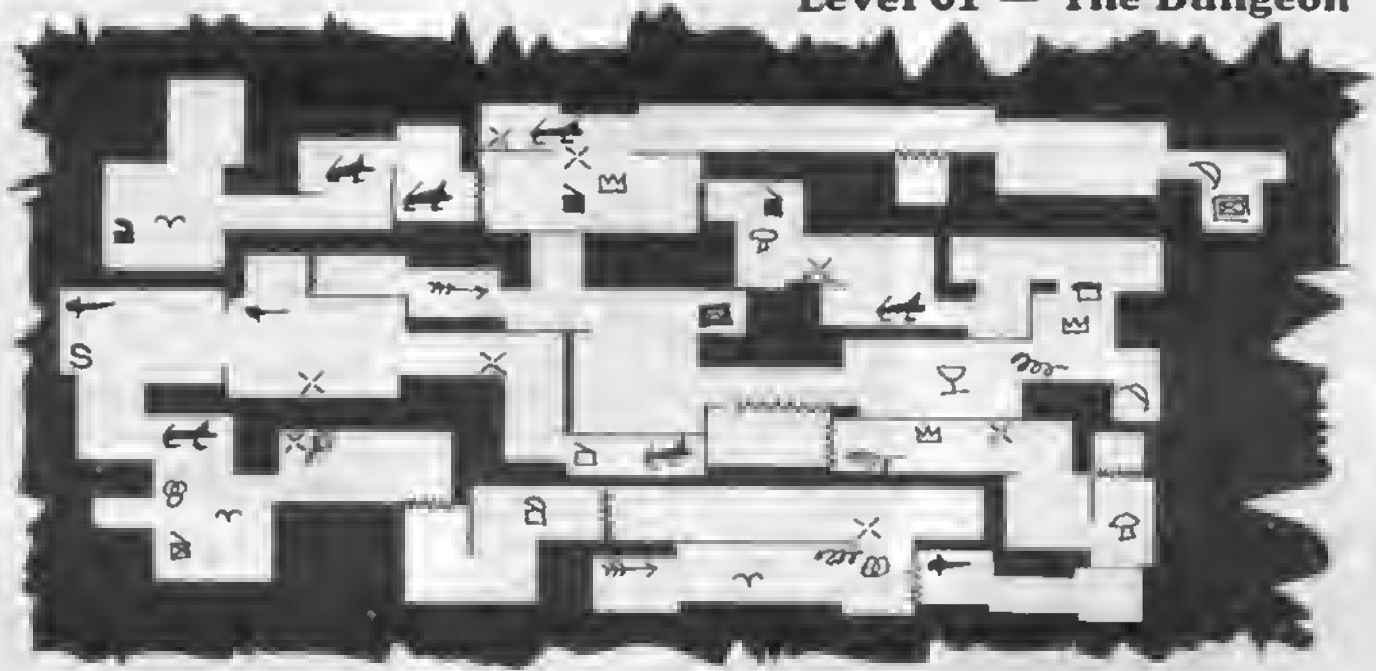
CURSED TRAP — átkozott csapda (nem jut eszembe);

WEAKNESS TRAP — gyengítő csapda (kerüljük, mert 1 lesz tőle az erőnk);

Van még két tárgy: a pálcia (wand) és a kereszt (cross), amiknek nem voltom hasznát.

Vonnek aztán turfangos csapdák is, melyekbe bele lehet lépni. Néha egy tárggyal együtt, néha csak úgy itt-ott fordulnak elő. Locate Trap-pot ki lehet kerülni őket.


Level 01 — The Dungeon





~ - ajtó	☞ - aranyláda (golden chest)	☞ - gyógyító kenőcs (healing salve)
*** - raktár	☞ - ezüstláda (silver chest)	☞ - aranytábla (golden plaque)
X - csapda (pit trap)	☞ - vasláda (iron chest)	☞ - ólomtábla (lead plaque)
~ - denevér (bat)	☞ - ólombórond (lead coffer)	☞ - kígyó (Garter snake)
S - Start	☞ - vassbórond (iron coffer)	☞ - gomba (fungus)
☞ - akkoves jogar (jewelled sapphire)	☞ - ezüst nyaklánc (silver necklace)	☞ - mocsári patkány (swamp rat)
☞ - nyilak (arrows)	☞ - ón nyaklánc (lead necklace)	☞ - ezüst kehely (silver chalice)
☞ - rövid kard (short sword)	☞ - ly (blow)	☞ - bronzkorona (bronze crown)

Végül a szörnyek:


GOBLIN (gyors, de nem veszélyes) 

FUNGUS
SLIME
SLIME MOLD 

BAT
LARGE BAT
VAMPIRE BAT
BUNKING BAT (ido-oda villan) 


GARTER SNAKE
ASP
MAMBA SNAKE (villámgyors) 

SWAMP RAT
CAVE RAT
RABID RAT (gyors) 

SPIDER
POISON SPIDER
GIANT SPIDER 

GHOUL
OGRE 

GIANT
MOMMY
PRIEST
LACKEY
THIEF 

CHIEF THIEF (elég erős)
VAMPIRE (gyors)
WARRIOR (villámgyors)
WIZARD
LIVING STATUE (sebezhetetlen) 

DRAGON (sebezhetetlen) 

A játékban frankón el lehet jutni a 8. szintig, csak két baj van vele:

1. Ha meghalunk minden pályán visszakerülünk a starthelyre. Ez hiba.
2. Nem tudom a játék célját!! (És nem ismerem más sem, aki tudná.)

A 8. szinten ide-oda léfrölök, Apshai kapuja meg sehol. ED, Pomáz City

NEUROMANCER (64, Amiga)

- Ha látline-olunk, akkor menjünk a nyíllal az EXIT felíratra, és buzgón nyomogassuk a 'tűz' gombot. Ekkor aleinte nem történik semmi, de egy idő után kilép a cyberspace-ből és megmarad a pénzünk, nem a Body Shop-ban vagyunk, hanem annál a cyberjack-nál, ahol betéptünk;
 - A Jammies X.O-ás software a jeget leállítja. Ilyenkor lehet alkalmazni a Probe X.O soft-ot. Veszteség nélkül van info. (Vagy a CoV-ból)
 - A Turing Registry-ban vannak az AI-k kódszámai. Valamint lehet upgrade-álni a skilljainkat.
- Hagadua Gábor, Pécs

- Cyberspace VII (25 RAM) 44800 \$ (*)
 - Samurai Seven (25 RAM) 26000 \$ (*)
 - Ninja 5000 (25 RAM) 25600 \$ (*)
 - Shogun (24 RAM) 23120 \$
 - Ninja 4000 (20 RAM) 18640 \$
 - Tofu (20 RAM) 18480 \$
 - Katana (18 RAM) 15360 \$
 - Cyberspace III. (15 RAM) 17600 \$
 - Cyberspace II. (10 RAM) 14400 \$
 - (A dock-ak árai a leírtaké árak!)
 - (* — Triff kategória)
- A törősoftware-ok hatékonysági sorrendje azonos verziószám esetén.
- Good: Decoder, Blowtorch, Hammer
Better: DoorStop, Drill
Best: Concrete, DepthCharge, Logic.

(Ezt nem én mondom, hanem egy cool cyberpunk üzenő egy bulletin-ben!!!)

Skill upgrade-ek (cyberspace-ben).

Turing Registry:
Phenomenology — level 5
Phylosophy — level 5
Sophistry — level 5
Logic — level 5
Psychoanalysis — level 4
Int.Soc.Agency: Cryptology — level 4
SW.Enforcement.Coptalk — level 2/level 4

A táblázatok után meg pár helyesbítés:
1) Miután betörtünk a Bank adatbázisába, és Fund Transfort kértünk, nem teljesen azt kell beírni, ami a CoV-ban megjelölt: 121519831200/LYMA1211 MAR2(egybat)/500000/BOZOBANK/7 12345450134

2) A Jammies nem vírus, hanem egy saboteur software (mint a Slow), de

A Cyberdock-ak ár és minőségi listája:
— Cybereyes (32 RAM) MAAS BIOLABS

ez nem lassít, hanem megállítja a jogot a verziószámától függő időre;

- 3) Az AI-kal ebben a sorrendben kell ki-nyírni: Chromo, Morphy, Sapphire, Hal, Xaviera, Gold, Lucifer, Sigfrid, Wintermute, Phantom, Greystoke, Neuromancer;
- 4) Ez volt a legsúlyosabb hiba. A Zen chip-ről van szó. Az volt a CoV-ban, hogy AI ott van, pedig az nem így van. Egy törés alatt egyszer lehet használni, az az energilámpát nyomja fel 2000-ig. (Az Aimerall csak a pajzsunkat tölti fel, nem az energilámpát). Ebből következik, hogy a Phantomnak csak a Logic a gyenge pontja.

Mr. Ruby Rat, Budapest

BARD'S TALE III. (64, Amiga)

A Chronomancernek van egy pajzsverzióslata, ami nem volt benne a CoV-ban: az a varázslat az SHSH. A bard Tenebrosiában is tudtál tanulni a Bard's Hall-ban, ami 13-mal csökkenl az AC-t (Minstral Shield). A jobb és a balkezes kulcs helyre meg van cserélve. Berlinben nem találtam meg a két rozsdacöntőt, Weira legyőzése után csak a pajzsot kaptam, dardát nem is találtam (Nightspear egyébként Arboriában van).

Nagy Gábor, Budapest

SUNNY SHINE (64)

A CoV-ban közölt leírás ott maradt abba, hogy kiűrtettük a ruhászsákot és nem tudunk mit kezdeni. Fogjuk a CLOTH.BASKET-et és a SUGAR SPRT csirát, majd irány nyugat. (SALLY baltjától balra). Itt a kutya. Csalogassuk a csirát és a lá CoV 10, majd vegyük fel (TAKE IT). Itt szidhatjuk a programozókat, ugyanis ha megnyomjuk a tűzgombot, a kutya elszökel. A megoldás egyszerű, és hamar rá lehet jönni (kb. fél év). A KUTYAN KELL MEGNYOMNI A TŰZGOMBOT!!! Így kapunk egy menüt, aminek egyik pontjával a kutyát be-rahalljuk a zsákba. Irány a gazdi (balra). Talán csongossunk és már miánk is egy meghívó. Mehetünk haza átölelni (K.K.K.E.NY hehe). Nézzünk be a szék-nyába, majd CHANGE CLOTHS. Így szalonképesen a meghívó birtokában bejuthatunk a party-ra. Ha odamegyünk egy pincéhez, alkoholt kínál, de mi az alkoholtól vörös foltokat látunk, mire azt mondja, hogy akkor ne üsszunk (mi-vel (ld. később) a medencében is 'az' van). Sokat jobbra (2x) GAME OVER a végeredmény, mivel a lány, aki Miki-nak nevezett, kirúg... Ez az a pont, ahol hasznosíthatjuk a jállékban gazdagított szókincsünket. (létezik amikor leírás hiányában az ebot próbáltuk felszedni) és alkalmazhatjuk a tanult jelzőket a CoV-on (mivel a kutyát sem tudjuk kihozni a medencéből). Közdjük tehát előlről a játékot, DE! A START helyezinen EGYBOL NY-ra menjünk (BALRA!). Itt SUNNY szobája, ahol a földön (az egy melletti) egy 'STICKER'-re, alatta pedig egy 'DESSOUS'-ra le-ülünk. (14 óvon aluli olvasóinktól elné- zést a szinkron hiánya miatt). Bizonyára ez ILSA-é. A célját viszont el is érthetjük (BURN IT). L&M cigi be- szerzése után irány NY. Itt jön ILSA, aki- nek adjuk oda a 'DESSOUS'-t, cserébe vehetünk tőle egy feltűzhető krokodilt (vegyünk!). Ezt be is rakhatjuk a fiókba (DRAWER), majd kezdünk el játszani,

úgy ahogy az a CoV-okban áll (CoV 10,12). DE! Szadjuk meg fel a buszpa- lyaudvaron lévő plakátot is, ha már Tony-nál beszélünk a lánnyal. Most gyérünk a partira. Mr. (N)Ewing- nak adjuk oda a plakátot (GIVE POSTER...) erre alhúz, mert kedveli a német zenét. Jobbra. Beszélgetünk Stonerich asszonnyal, de sajnos csak a kutyáját lökjük a víz(ki)be. Fűljük fel lehát a krokodilt (BLOW UP C.), majd (LAY ON C.), és Irány a me- dence. Most menjünk a kövéréks hölgy- ház. Mivel hálálhatna meg? Ó, nem kell sem az autó, sem a pénz, mi csak egy- szerűen COOL DUDE-ék vagyunk (I DON'T WANT ANYTHING). Most ismét jobbra és itt Stonerich lánya, aki neheztel ránk. Mondjuk azt, hogy az anyja szomólyesen hívott meg (STAY ON THE CARPETI YOUR MOM...) O.K. Jöhet az a(u)kcio. Ha itt lenne Newing, elvinné előtünk az autót BARMENNYI pénzünk is lenne. Viszont elment za- náln, így ha 30.000 \$-nál több van, mi- ánk a NISSAN SUNNY OLDSMOBIL, és gyönyörködhetünk az Enseq-ben. Amúgy, ha a prg. kifagy, kapcsoljuk KI, majd BE a floppy-t, és nyomjunk 'SPACE'-t. YO! MAX, Székesfehérvár

KING'S BOUNTY (64)

- Ostromgépet úgy tudtam venni, hogy hajóval elmentem Continentia keleti oldalára, és a sivatag lelatti átjárójánál kiszállva átmentem egy városba (a 8. kastély felé). Ott ahelyett lehet venni ostromgépet. Próbá szereztesd! A más- sik: csak akkor így le a csatánál, ha a hajóról kiszállva azonnal csatázunk.

POOL OF RADIANCE (64)

Nem tudom, tudjátok-e a tárgyak meg- sokszorozásának módszerét? Min- den- esetre írlom:

- Töltsük be a kimentett állást;
- Nevezzünk ki egy figurát toherhordó- nak, pakoljuk hozzá az összes olyan szerköt, amit sokszorozni kívánunk;
- A toherhordó kivételével az összes karaktert drop-oljuk (előtte védjük le a lemezt, vagy egyszerűen vegyük ki a drive-ból, és a 'lovegöbe' drop-ol- junk);
- Add-oljuk a karaktereket, és lássunk caodát, a tárgyak máris kétszeresre vannak;
- Ezt a folyamatot addig ismételtethetjük, amíg meg nem unjuk;

Szondi Bence, Budapest

Mit lehet tenni akkor, ha notán keve- soljuk az eddig megszerzett pénzünket. Ehhez ajánlom ezt a pénzduplázó eljárás- t:

- Menj a TRAINING HALL-ba;
- Azon a karakteren amelynél a meg- kétszereszendő pénz van hafts vág- ra egy REMOVE, majd egy ADD utasi- tást;
- Kúddál egy másik karakternek a pénz;
- A másik karakteren hafts végre egy REMOVE utasítás;
- Az eredeti karakteren hafts végre egy REMOVE utasítást, de előtte a save game disk-et csoráld ki egy másikra, amín van 3 blokk hely;
- Az eredeti lemeztől visszatöltve a ka- raktereket, mindkettőnél ott lesz a pénz.

REM: az eljárás értelemszerűen tár- gyakra is alkalmazható.

Kozár József, Budapest

CURSE OF AZURE BONDS

- Ha egy karakternek kevés a HP-je, akkor REMOVE, utána ADD és maxi- mum HP-nk lesz;
- Valahol (a pontos helyre nem emlékszem) van egy kedves kis szoba: kb. 15 beholder, 12 rakshasa, 17 dark elf lord és 20 high priest tartózkodik bent. Nyugodtan hívjuk ki őket ha- rcolni, és a következőket tegyük: még előzőleg sokszorozzuk meg a Dust of Disappearance nevű varázstárgyat le- hetőleg úgy, hogy minden karakter- rünknek jusson egy. Ezt a port 3 ka- rakterükre tudjuk idészni, és azok láthatatlannak lesznek: a szörny csak akkor támad, ha mellőlép valaki, de akkor sem fog varázsolni. Varázs- lónkhat mondjunk el egy Haste-et, és hajrá!

Szondi Bence, Budapest

PIRATES (64)

Egy kicsit unalmasnak találtam, hogy a játékokban lassan gyűlik a pénz, és gyors- san fogy a legénység létszáma. Megoi- dás: Egy kis játék után egy városban men- sük ki egy (a program számára for- mázott lemeze) pl. az 1-es filo-ba az áll- lást. Töltsünk le egy monitorprogramot, majd töltsük vissza a kimentett állást, és a lentebb található kódokkal módosítva az adatokat, men- sük vissza a lemeze egy maradék helyre (pl. a 2-es filo-ba) \$8F00-9500-ig. Ezután visszatöltve az új állást a programba, máris az átalakított adatokkal játszhatunk.

Címek:

Pénz — \$ 9427-9428

Food — \$ 9429

Goods — \$ 942A

Sugar — \$ 942B

Ágyuk — \$ 9425 (lenullázodhat)

Legénység — \$ 9423-9424 (Vigyázat! Ha túl sokan vannak, kevés lehet a ko- ja)

Saját pénzünk — \$ 9402-9403

Földbirtok — \$ 9405

Bye, bye! Boko Balázs, Székesfehérvár

TWIN KINGDOM VALLEY (64)

A hegy szelleme csak akkor enged to- vább, ha megszeresszük a sivatagi király kincsét. A föld alatt (nem földalatti) ki- rály lustára továbbenged, ha odaadjuk neki a gyémántot (DIAMOND). Ezan- ki- vül kapunk egy lóm emulettet (METAL AMULET) fogalmam sincs, mire jó. Nem érdemes sőt inni (a játékban), mert csökkenti az erőt, inkább vizet tan- koljunk a forrásnál vagy a tónál. Ha megtüldünk (SWIM) a Watersmett tóban, feltöltődik az áleterünk. Ha először iszunk a Watersmeet ló vi- zából, megnyílnak a rejtőajtók (SECRET DOOR) a játék egyoo helyszí- noin. Ha már ittunk a ló vizéből, és beme- gyünk a kanyon egyik barlangjába, a gyémánton kívül egy rejtőajtót is ta- lá- lunk, ami mögött az aranykincs (GOLD KEY) található. A váróronyban lakó sárkánynál van a HASTE KEY, ami valószínűleg minden ajtó nyit. Már csak meg kéne szerezni. A kis ház alatti pincében van egy táska ezüst (BAG OF SILVER). Mindig legyen nálunk valamilyen fog- vor, de ezütség esetén a kő (STONE) is megteszi.

Novák Gábor, Budapest

TökösMákos

F15 STRIKE EAGLE (PC)

A játékkal PC-n játszottam, erről készült a leírás is. A PC verzió ugyebár meg- egyezik az Amiga verzióval.

A játék bejelentkezése után választha- tunk, hogy új karriert kezdünk, vagy egy régi folytatunk. Az előbbinél be- kell írni nevünket, és automatikusan elhadnagy rangban kezdhetünk repülni. Ha már egy meglévő játékot szeretnénk folytatni, akkor csak a nevet kell kiválasztani ('ENTER'). Nem választható az a név, mely alatt egy sírkő (RIP), vagy egy asztalnál ülő figura látszik. Nevünk alatt láthatók a kiuntetéseink.

Miután kiválasztottuk a pilótát, a nehéz- ségi fokat kell kiválasztanunk. Ezek a következők:

Rookie: kezdő repülés;

Pilot: itt már eltalálhatnak, de nem vé- szes;

Veteran: elég nehéz;

Ace: Ace (mesterpilóta);

Demo: Demo (Demo);

Ezután küldetést kell választani (Libia, Persian Gulf, Vietnam, Middle East). Itt megadják a helyet, ahol felszállunk, va- mint az alsóddleges és másodlagos célpontok koordinátáit. A megsamis- tendő objektumok lehetnek:

Oli Rig: olajkút, főleg Líbiában;

Bridge: híd, főleg Vietnámban;

Nuclear Power Plant: atomerőmű, fő- leg a Perzsa-öbölben;

Sam Radar: mindenhol;

Terrorist Camp: terrorista tábor, főleg Közép-Kaliforniában;

Camp: az mindenütt lehet;

A kezelőbillentyűk a következők:

'Enter': tüzelés az aktuális fegyverrel;

'BackSpace': tüzelés gépágyúval;

'+'/'-': tolóerő (a standard billentyűze- ten);

'W': válogatás a célpontok (Primary Tar- get, Secondary Target, és Friendly Airbase között);

'Alt'+'D': a megjelenítés bonyolultsága. Ha értéke 1 (a program kiírja), akkor kevesebbet látunk a felszínről — ergo gyorsabb lesz a játék. Kettős ér- téknél majdnem minden eltűnik, OFF- nál pedig minden látszik.

'D': megjelenítési mód választása:

Director Off: nem mutat semmit

Director 1: mutatja a rakétalindításain- kat és a találatot;

Director 2: az ellenség rakétalindítása- it is mutatja.

'P': autópilóta be/k/i;

'Z','X': tórkép (lásd később) nagyítása/ kicsinyítése

'L': futóművek be/k/i;

'R': radar „látótávolságának” állítása;

Short — max. 20 km

Medium — max. 50 km

Long — max. 100 km

'M': AAMRAM beállítás;

'S': SideWinder beállítás;

'G': Maverick rakéta beállítás;

'C': Chaff szórása radarvezetésű raké- ták ellen;

'F': Flare szórása infravörös vezetésű rakéták ellen;

'F1': pillantás előre (nagy kép);

'F2': pillantás balra;

'F3': pillantás jobbra;

'F4': pillantás a tükörbe (hihi);

'F5'-'F6': a gép hátulról;

'F7': a gép oldalról;

'F8': a gép hátulról, nagyobb távolság- ból;

'F9': ?

'F10': az aktuális célpont képe;

'ESC': kikapuh;

'Space': visszatápcosítás a műszerfalra;

A műszerfal:

Középen látható a radar, itt kis ábrák jelzik az objektumokat. Világos sáv a re- pülőtár vagy anyahajó, kis radar jelzi a radaralopokot, jelzi az egyéb lőte- sítmenyeket (pl. faluk), a repülőgép meg repülőgép, itt kell megjegyezni, hogy polgári gépek is közlekednek, úgyhogy nem kell mindenre löni...

A rakétákat egy kis vonal jelzi. Az itt leírtak egyaránt vonatkoznak az ellenséges és szövetséges lőesítmenyekre is! A megsamisítendő célpontot egy nagy kereszt jelzi. Az éppen kiválasztott célpont (a célkövető műszeren is látható) egy négyzetben jelenik meg.

A radar mellett jobbra van a tolóerő ki- jelzője, az teljesen egyértelmű, nem fog- lalkozok vele.

A jobb szélen van a célkövető műszer. Ebben látható az aktuális célpont, on- nek távolsága (RNG), az iránya (BRG), a megnevezése (pl. F-4E Phantom), valamint itt jelzi a program, ha szövetséges objektum — ilyenkor a megnevezése alatt egy NO TARGET felirat villog. Ha a radar befogta a célpontot, akkor a műszer közepén egy nagy kereszt jelenik meg — ezzel egyidőben a célzótükörben lévő négyzet is hatszögre vált. Ha az a hatszög már fekete, akkor lehet indítani a rakétát, mert a rakéta hatósugarán belül van a célpont. Ha a négyzet fekete, akkor az adott fegyverből nincs több. Megjegyzendő, hogy a célkövető műszeren ábrázolt gépekre — aki már látta őket felől, vagy valahol — elég könnyű ráismerni.

A műszerfal bal oldalán látható a tór- kép. Ez is egyértelmű. Néha megjelenik rajta egy lakato ly — az a környéken ta- látható radarok hatótávolságát jelölik. Ha ezen belül vagyunk, akkor számítani kell rakétatámadásra.

A radar alatt látható négy pillás — ezek jelentése sorrendben a következő:

R — meglógott egy radar, vagyis be- mérték bennünket. Jó lesz ujjunkat a 'C' billentyűre helyezni;

I — ez nekem még sosa gyulladt ki;

L — futók állapotát jelzi. Ha világít, akkor kint vannak;

B — fókák állapotát jelzi, ha világít, akkor aktív.

A célzótükör:

Ez a szokásos dolgokat tartalmazza. Felül az irányító jelzi az irányunkat lokban. Bal szélen a magasságmérő — ezer láb felett az árszával mutatja a magasságot. Jobb oldalon a sebességmérő, a felett a nehézkedési aró mutatja érték látható. A célzótükörben informál benünket a program különböző eseményekről:

XY firing by QP: XY rakétát indítottak QP-ről;

XY hit by QP: QP eltalálta XY-t;

Hit by QP: a gépet eltalálta egy QP- rakéta;

Landing Gear Raised: behúztuk a futót;

Stall Warning: kevés a tolóerő a manőverhez;

Safe Landing: leszálltunk;

A rakétákkal kapcsolatban megjegyez-endő: igaz, hogy a program jelzi hogy ra- kétát indítottak ránk, de azt nem, hogy ez radar vagy infravezetésű rakéta. Ezen próbálunk segíteni: hogy leírom, mely rakéta ellen mi a hasznos — bar az is elég sokat megtud, aki elolvassa Dale Brown — 'A bombázó' vagy a 'Vaskeselyű' című könyvét.

Infra rakéták (flare szükséges):

AA-8

AA-6

AA-7

AA-10

AIM-7W

Radar rakéták (chaff szükséges):

AA-6

AA-7

SA-2

SA-5

SA-12

SA-10

SA-N-4

Hawk

AA-2

Ha vége a repülésnek (lezuhanunk, ka- tapuhtunk, hazamenünk a támasz- pontra), a program megmutatja, hogy mit végeztünk — végignézhetjük repü- lésünk krónikáját. Ezután, ha sikeres volt a bevetés, többnyire előléptetnek és kitüntetést kapunk. Ha klugrottunk, akkor kapunk kitüntetést, de a harmadik esetben kirúgnak a légierőtől — akkor jelenik meg a nevünk alatt az asztalnál ülő figura. Ha meghaltunk, akkor RIP jelenik meg.

Hát ennyi. Szerintem kicsit könnyűre si- keredett, de azért elég jól el lehet vele ienni egy darabig. Különösen jól alko- rult a célkövető műszer — az hallatlanul nagy pluszt jelent a játékban — a többi műszer viszont hiányzik egy kicsit.

Készítette: WBR Unths (Vizi Balazs, Rucz Attila), Pécs

PRIME COMPOSER V1.0 (64)

A programot a Magic Disk fogja forgal- mazni (lagalábbis egyelőre úgy néz ki), de ez még nem végleges. Indítás után, bármilyen furcsa, a címké- pernyő jelenik meg a főmenüvel. Ebből megtudhatjuk, hogy a composer-t a Soos Brothers készítette 1991-ben. A hangzatos (?) név mögött én rejtezőm és a bátyám.

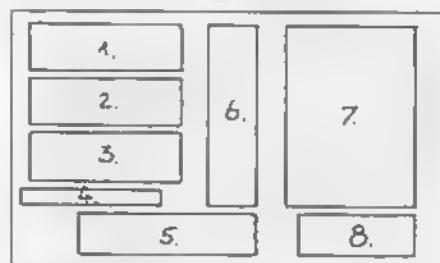
A menüpontok között a funkció billen- tyűkkel választhatunk. Menjünk szépen sorban;

MAIN EDITOR

Ennek megpillantásakor az igen tisztelt iamerok így kiáltanak fel: „A ..., ..., iame- rek, rippelték a Futura Composerból!”. Ezek megnyugtására közlöm, hogy

minden saját készítésű. (Egyébként elég egy pillantást vetni a playorra, és mindjárt látszik, de természetesen meg- van az összes assembler forráslista is.) Annak, hogy a FuCo-hez hasonlóan ké- szítettük, két oka van: 1. A FuCo main editor-ja egész jó; 2. Sokan használják a FuCo-t, így nem kell az egészet újratulni nekik;

A képernyő a következőképpen néz ki:



- 1,2,3: track-ek;
4: szövegmező (a max. sorsterhossz és a hatpálya);
5: sounds;
6: változók;
7: block editor;
8: drum + filter editor;

Az ozután alhangzó dalgak valószínűleg csak azoknak lesznek érthetőek, akik már valamelyest ismernek egy-két zeneszerkesztőt, és értik a SID működését (Teljesen kezdőknek elmagyarázni rendkívül hosszú volna).

Az egyes billentyűk jelentőse:

- 'CTRL'+':1','2','3': belépés a sound-editor-ba és az 1-es, 2-as, 3-as track-be;
'F1', 'F3', 'F5': start, stop, restart (stop után) sang;
'F7': gyors lejátszás;
'@', '&': block eltávolítása, az oltárat block aktuálisba másolása;
'*': belépés annak a blocknak a szerkesztésébe, amin a cursor áll;
'CRSR', 'FEL/LE', 'CRSR', 'BAL/JOBB', 'INST', 'DEL', 'HOME': nem mandom meg!
'=': belépés a Drum+Filter szerkesztőbe (csak a sound-oknál, akkor ha annak a sound-nak, amin a cursor áll, van drum-ja vagy filter-ja);
'RUN/STOP': visszalépés a főmenübe;
'.'': a zene lejátszása közben '.' oltáralja a pozíciót, ahol a zene tart, '.' pedig indítja innen;
Az '=' és a '.' egyben visszalépést is jelent.

A track és a sound-szerkesztőben az info mezőben kilródik annak a (fő)byte-nak a jelentése, amin a cursor áll. Az összes kijelzés természetesen hexadecimalis!
A sound-ok jelentik az egyes hangszereket. Minden sound-ot 8 byte határoz meg, ergo 1 sor = 1 sound (oláto áll a sorszáma). A byte-ok jelentése (figyéljétek a szövegmezőt):
Waveform: hullámforma
Attack, Decay, Sustain, Release: ADSR
Drum #: filter: a drum és a filter száma
Vibrato delay, speed, level: A vibrato meghatározása (frekvenciacsúsztatás)

level: kivárás a vibrátálás előtt;
Speed: A vibrátálás sebessége;
Level: A vibrátálás erőssége;
Pulse start acc.: Impulzusszölesség;
Pulse level, speed: Impulzusszölesség vibrato (fel/le csúsztatás); (mint a vibrato-nál);
Gate on time: A hang kiadása után annyit marad 1-en a gate bit (a 4-es regiszter 0 bitje), vagyis annyit ideig marad sustaln szinten a hang, és csak azután cseng le. Soha ne állítsuk FF-re!

A drum+filter editorban 4 oszlopot találunk:

- WV-NT oszlopok: A drum meghatározása (azt, hogy hányadik drum-ot editáljuk, az annak a sound-nak a drum értékéből olvasható ki, ahonnan belépünk ide. Ha ez nulla, akkor nem tudunk ide belépni, nincs drum);
WV: hullámforma;
NT: hangmagasság;
Ha a két érték között van egy balnyíl, az azt jelenti, hogy a megfelelő hullámlormával ez a hangmagasság játszódik le, ha nincs, akkor a kiadott hang hangmagasságához adódik hozzá. A kis balnyílat a '4-' billentyűvel kapcsolható ki/be;
FF-xx: Előlről kezd az xx sorból (hogy melyik sorban vagyunk, azt az yc változó mutatja);
FF-yy: vága;
FI-TM oszlop: Az alózház hasonlóan meg, de itt FI a filter értéke;
TM: TM monnyi ideig maradjon (mikor vágja a következőt) és nincs belnyíl;

Indítás után egy demo song van bent a tárbán, annak a sound-jaival lehet kísérletezni.
A különböző dallamrészleteket a block editor-ban alkathatjuk. Itt a következő parancsokat lehet kiadni.
SND xx: Az ezt követő hangok az xx hangszar hangján szólnak meg 0 <= xx < \$20;
DUR xx: A következő hangok xx ideig szólnak, 0 < xx <= \$40;
C-0 ... B-7: Maguk a hangok. PI, C#3 = a 3, aktív amelt C hangja (ha nincs karaszt, írunk 'SPACE'-t a hang és az aktív közé). Az oktávnak 0 és 7 közé kell esnie.
GL xx-yy: Az ezt követő hang csúsztatása:
ha xx < \$80: felfelé xx értékkel;
ha xx >= \$80: lefelé (xx-\$80)-nal;
yy: Ennyit vár, mielőtt elkezd csúsztatni a hangot (0 <= yy < \$2D);
WAIT xx: Egy hangot xx ideig kitart, pl.:
DUR 40
C-3
WAIT 75: A C-3 hang \$B5-ig szól (xx / FF)
OFF xx: A hangkiadás szüneteltetése xx ideig (xx ≠ FF)

END: a black vága;

Most már csak a black-okat a megfelelő sorrendben le kell játszani. Ezt a 3 track-kei lehet véghazvinni (minden számlához egy track);
Az itt használható értékek:
xx < \$40: lejátsza az xx block-ot;
\$40 <= xx < \$60: az xx után következő sorszámu block-ot ismétli (xx-\$3F)-szor;
\$60 <= xx < \$A0: a következő block-akat (xx-\$60) fólhanggal magasabban játsza;
\$A0 <= xx < \$B0: a hangaró beállítása (xx-\$A0) értékre;
xx = \$B0: a zene befejezése;
xx = \$FF: az adott számla újraközdése az xx után álló byte által meghatározott pozíciótól;

Négy változó is található a képernyőn, abból az YC-t már említettem. A maradék három:

- TR: a zene hányadik track-pozícióján tart;
BL: melyik block játszódik (szépen, magyarásan) éppen le;
SD: melyik sound hallatszik;
Mindhárom esetben három érték tartozik a három számlához.

Hát ennyit a MAIN EDITOR-ról.

KILL SONG

A zene törlése.

I/O MENU

Ujabb monút kapunk. Lehatóság van az agász zene, a track-ok és a sound-ok kimentésére-betöltésére.

SAVE PLAYER

Kiment egy IRQ rutint, amely móló ha egy zenét betöltünk és \$C000-n indítjuk (SYS 49152), megszólal a zene és kapunk móló egy equalisort, kilródik a SID aktuális tartalma és kijelzi a raszter-tima-at is.

INSTRUCTIONS

Egy crunchat leírás angolul.

Ennyit. Azt hiszem, szarónytelenség nélkül elmondhatjuk, hogy ez a compasar igen jó. Az editor és a kárítés logalább jó, de a player mindenképpen jales. Igen rövid: \$428 byte, elég jó lehetőséggel, attéktoi vannak és a világ egyik legrövidebb rasztertima player-a: maximális raszterhossza (a legtöbb esetben): 21 (decimális, a keretben mérve, tehát rövid rasztersorokkal agyűt). Összehasonlításképpen más player-ek max. raszterhossza: JCH player — 28-38; FuCa — 42; Jarcen player — 56; Aman player — 39; 20CC player — 28; és végül a legrövidebb: USA-team player — 18 (de ez is csak azért, mert más (tárgányasabb) block-farmátumot használ). Bye! Soós Árpád, Szilvotvár

POINTER VEZÉRLÉSE (64)

A programmal 8 irányba mozgatható egy alózetesen definált nyíl sprito. Figyeli a beállított értékeket is, ezért egy meghatározott téglalap alakú területen is tudjuk mozgatni.
Először is tekintsük meg a program gépíró kódú forráslistáját, amit egy assemblar editor-jából cölzarú befárdítani:

```
10 SYS36864
20 OPT 00:*= $C000
30 LDA $0010
```

```
35 AND #1
40 STA $C00B
45 LDA $0000
50 STA $C0DA
55 LDA $0001
60 STA $C0DC
65 : -----
70 LDA # $C0D
75 STA $FC
80 STA $FE
85 : -----
90 KEZD LDA #D
```

```
95 STA $FB
100 LDA #6
105 STA $FD
110 JSR TESTX
115 : -----
120 LDA #3
125 STA $FB
130 LDA #7
135 STA $FD
140 JSR TESTX
145 JMP Y1
150 : -----
```

```

155 TESTX LDX #0
160 LDY #1
165 LDA $D010
170 AND #1
175 CMP ($F8).Y
180 BEQ TX1
185 JMP XON
190 : -----
195 TX1 LDA ($F8,X)
200 CMP $D000
205 BEQ TX2
210 JMP XON
215 : -----
220 TX2 TXA
225 STA ($F0,X)
230 RTS
235 : -----
240 XON TYA
245 STA ($F0,X)
250 RTS
255 : =====
260 Y1 LOA $D001
265 CMP $C002
270 BEQ YOF1
275 JMP YON1
280 : -----
285 Y2 LDA $D001
290 CMP $C005
295 BEQ YOF2
300 JMP YON2
305 : -----
310 YOF1 LOA #0
315 STA $C008
320 JMP Y2
325 : -----
330 YOF2 LDA #0
335 STA $C009
340 JMP JOY
345 : -----
350 YON1 LDA #1
355 STA $C008
360 JMP Y2
365 : -----
370 YON2 LDA #1
375 STA $C009
380 : =====
385 JOY LDA 56320
390 STA $FF
395 AND #8: CMP #8
400 BEQ JOY1
405 JMP JOBBRA
410 : -----
415 JOY1 LDA $FF
420 AND #4: CMP #4
425 BEQ JOY2
430 JMP BALRA
435 : -----
440 JOY2 LDA $FF
445 AND #2: CMP #2
450 BEQ JOY3
455 JMP LE
460 : -----
465 JOY3 LOA $FF
470 AND #1: CMP #1

```

```

475 BEQ JOY4
480 JMP FEL
485 : -----
490 JOY4 LDA $FF
495 AND #16: CMP #16
500 BEQ JOY5
505 RTS
510 : -----
515 JOY5 JMP VIC
520 : =====
525 JOBBRA LDA $C006
530 CMP #1
535 BEQ JOBB2
540 JMP JOY2
545 : -----
550 JOBB2 LDA $C00A
555 CLC
560 ADC #1
565 BCC JOBB3
570 INC $C00B
575 JOBB3 STA $C00A
580 JMP JOY2
585 : -----
590 BALRA LDA $C007
595 CMP #1
600 BEQ BAL2
605 JMP JOY2
610 : -----
615 BAL2 LOA $C00A
620 SEC
625 SBC #1
630 BCS BAL3
635 DEC $C00B
640 BAL3 STA $C00A
645 JMP JOY2
650 : -----
655 LE LOA $C008
660 CMP #1
665 BEQ LE2
670 JMP JOY4
675 : -----
675 LE2 INC $C00C
680 JMP JOY4
685 : -----
690 FEL LDA $C009
695 CMP #1
700 BEQ FEL2
705 JMP JOY4
710 : -----
715 FEL2 DEC $C00C
720 JMP JOY4
725 : =====
730 VIC LOA $C00B
735 CMP #1
740 BEQ XX1
745 XX0 LDA $D010
750 AND #5FE
755 STA $D010
760 JMP XX
765 : -----
770 XX1 LDA $D010
775 ORA #1
780 STA $D010
785 : -----

```

```

790 XX LDA $C00A
795 STA $D000
800 LDA $C00C
805 STA $D001
810 : =====
815 LDX #507
817 KES1 LDY #5FF
818 KES2 DEY: BNE KES2
820 KES1 OEQ
825 BNE KES1
830 JMP KEZO

```

70-255 sorok: figyelik az x koordinátát, hogy elérték-e a maximumot/minimumot?

260-380 sorok: ugyanaz, de az y koordinátával;

385-520 sorok: joy elmozdulásának a vizsgálata;

525-725 sorok: SPRITE elmozdítása megfelelő irányba;

730-810 sorok: VIC paraméterek beállítása;

815-830 sorok: késleltetés;

A 'tűz'-gombra visszaadja a vezérleést a BASIC-nek.

Paraméterek:

C000 — SPRITE max. x-low byte

C001 — SPRITE max. x-high byte

C002 — SPRITE max. y byte

C003 — SPRITE min. x-low byte

C004 — SPRITE min. x-high byte

C005 — SPRITE min. y byte

Indítás előtt ezeket kell beállítanunk.

Példa: Azt szeretnénk, hogy a nyíl egy olyan téglatlap alakú területen belül mozogjon, mely téglatlap bal felső koordinátája: A(X;Y)=A(29;50), jobb alsó koordinátája pedig: B(X;Y)=B(320;250).

Az ennek megfelelő beállítások.

POKE 49152,65

POKE 49153,1

POKE 49154,250

POKE 49155,29

POKE 49156,0

POKE 49157,50

Az Indítás a SYS 49165 paranccsal lehetséges, míg a sebességet a POKE 49485,x paranccsal állíthatjuk, ahol x=0—255 (0=gyors, 255=lassú).

A program nem kapcsolja be a SPRITE-t, erről előtte nekünk kell gondoskodnunk.

Indítás előtt szerkesztünk pl. a 13-as

blokkba egy nyíl' SPRITE-t.

Sok sikert a felhasználáshoz!

Molnár Zsolt, Kecskemét

SUPERCARS (64)

Kezdéskor 20000 fonttal a zsebünkben állunk az utcán. Szemben az autó-shop (sales office), előttünk három kocsi. Ezek közül vásárolhatunk, persze, ha van annyi pénzünk. (A fehér kocsi a legjobb, és a legdrágább.) Balra a garázs van, itt vehetünk különböző dolgokat a trágacsunkhoz, úgy mint: ENGINE — motor; TYRES — autógumi; BODY — karosszéria, FUEL — üzemanyag (nem árt, ha van belőle); HIGH SPEED — egy kis extra sebesség; SPIN ASSIST — lörpességi; SIDE ARMOUR — oldalburok; FRONT MISSILE — első rakéta; REAR MISSILE — hátsó rakéta; TURBO CHARGER — turbófeltöltő; RETRO — fák; POWER STEERING — a kormányozhatóságot segítő eszköz;

A Sales Office-ba az ENTRANCE (bejárat) feliratú tábla alatt juthatunk be. (PRESS FIRE) Ha nincs pénzünk kocsira, akkor a nyaktendős kis emberke elküld azzal, hogy majd akkor jöjünk vissza, ha megnyerünk egy futamot. Egyébként ez a fickó a prg legszebben kivitelezett része.

Futamok:

A kezdésképen kiválaszthatjuk, hogy melyik pályán törjük össze autónkat. Erdemes az elején kezdeni, mert rövidek a pályák, és nem kell minden verseny után kóroghoznunk.

Alul láthatjuk sebességünket (SPEED), helyezésünket (POS 2/4), a körök számát (2/5) és a 'nemánthavambelőlük' rongálódását (folyamatosan elfeketi).

A szaguldósabbak használják a 'Q' billentyűt, mert így függetlenül helyezsünkől nyerünk 20000 E-ot, s így hamarabb vehetünk új kocsit.

A pályán különböző akadályok vannak; pl. zöld olajfolt, amin kissé megpördül a kocsink (ha meg a fölből is), no meg egy bokorszerűség, amire ha ráme-gyünk, lelassulunk egy kicsit.

Ha mind a (tíz) kilenc pályát teljesítettük, új LEVEL-re (majdnem talált) kerülünk. A pályák (ez külön van) ugyanazok, csak több az ellenfél, és több körös a verseny. Ha az ellenfél körbe-pénz is. Ha teljesítettük a pályát meg-tudhatjuk helyezésünket, maximális és átlagsebességünket, és hogy mennyi pénzt nyerünk. **HoJo**, Szombathely

Hauaman Laci (HLP INC) Budapestról kedveskedik egy TRANSWORLD tippel. Rögtön az alsó napon minden pénzünkkel lekessük részvényekbe (a legdrágábbat vegyük, mert ez emelkedik a legtöbbet). Ezután vegyünk ki 20-30 nap szabadságot és utána nézzük meg mennyit érnek a részvényeink. Ekkor a sajátunk max. 17-et fog érni. Vegyünk minden pénzünkbeli ilyet, és kérjünk a banktól 60-80000-ot (csak ha a pénzünk 100000 felett volt). Amikor megkapjuk, ezen is vegyünk saját részvényeinkből (ha még nem emelkedett), és várjunk 1 napot — s lássunk csodát.

Silverstar-nak üzenem, hogy az USAGI tényleg tök jó, de nem kell hozzá ITBIVFKR, csak egy sima F. Azt sem muszály a HIGH SCORE táblába írni, meg lehet nyemni bármikor. @ED, Pomáz city

A RICK DANGEROUS II-ben jó szelgálatot tesz a 'tűz+le' kombinációval lepakelhető időzített bomba. Ha a bombát menet közben rakjuk le, vagy átlósan húzzuk le a joy-t, a bomba csúszni kezd, és mozgás közben robban fel. Ez sokszor megkönnyíthatja a felgátlást, ahol vannak helyek, ahol csak így lehet továbbjutni. Játék elején ki lehet választani a kezdőszintet, de a játékok csak az elsőnél kezdve lehet végigjátszeni. (Sava nincs, szóval ez kib...és. (Kibabrála? - CoVboy) @ED, Pomáz city

Hello CoVboy! Itt van egy kiss trükk a CURSE OF THE AZURE BONDS-hoz: REMOVE-oljuk a karaktereinket. A program "B" név" nevezetű file-ban tárolja a karakter adatait. Ez a memó-riában a \$7C00-\$7E44 címen helyezkedik el. Monitorral, vagy cartridge-zsel mindenki kedve szerint beleírkalhat. Izgalmasabb címek:

Pénzűhéseknek: \$7CBD-\$7CBE — silver; \$7CBF-\$7CC0 — electrum; \$7CC1-\$7CC2 — gold; \$7CC3-\$7CC4 — platinum; \$7CC5-\$7CC6 — gems; \$7CC7-\$7CC8 — jewelry.

A tulajdonságok (erő, stb.) két helyen is megtalálhatók: \$7C14-tól és \$7C85-től kezdve. Ezeket a megváltoztatáshoz mind a két helyen át kell írni. Lehet velük kísérletezni, de ne essünk tűzésekbe!

Végül a legfontosabb: \$7CE8-\$7CEA: experience points. Jó nagy számot (néhány millió) beírva nyugodtan mehetünk szintet ugrani. Sejnes egyszerűen csak egyet lehet. A módszernek egy hibája van: kevert tulajdonságú karakternél nem nagyon (azaz sehogyszem) akar összejönni a dolog.

Na bye: Molnár Zoltán, Nyírlövő

Banka Gábor Jászberényből a LAST NINJA III-ban tud tippet arra, hogy lehet a helyami részánál gyorsabban átjutni: belépés után autotíre-ral próbáljunk ugrálni.

Egy cheat-et szeretnék közölni a nagydíjnyertes CoV rajongókkal a FIGHTER BOMBER-hoz. Ha a repülő fegyververzésénél 7 Maverick-et és 4 bombát teszünk a gépre, akkor az ekciónál 16 Maverick-ünk, 9 Sidewinder-ünk (!) és 4 bombánk lesz! Üdv: **Páricsi Szabolcs (MoC)**, Nagycserkesz

Egy tippet adnék azoknak az embereknek, akik kedvelik és sokat szenvednek a FIST II. e. programmal. A tipp a következő: az unszimptikus bűncselekmények úgy lehet elkerülni, hogy miután utelánt bennünket a képernyő és jön velünk... (sajnos ezt másképp nem tudom megmondani/írni). Szóval próbáljuk csak ki! Menjünk be pl. egy barlangba és gyérünk ki, majd 3-4 másodpercet kell egy helyben gyalogelnunk és csak ezután megy tovább a képernyő. Tehát ezután (húzzuk a joy-t jobbra vagy balra) lehetőleg ne fel és ne le (és közben nyomjuk meg a 'RESTORE' billentyűt), aminek eredményeképpen a csávó megáll, de a hátér és a képernyő megy tovább és az ellenség nem tud megjelenni. Happy End. Ez a kis "csalás" idáig 3 főle FIST II-n jött be nekem (a gyárin is). Üdvözlötünk: **ZamZara (Demjén Márk)** és **ZamZara II. (Nonama)**, Budapest

Szighy Ferenc Budapestról elárulta nekünk, hogy a POWER AT SEA c. programban akkor kell bombázni, ha a célterest világra vált. Köszl.

Hery (Herczeg Ferenc) Újszászról egy Actien V6.0 cartridge tulajdonosa. Most elmagyarázza nekünk, hogy a STREET ROD c. játékban ez 1940 CHEVROLET árárt (ami 2865 \$) hogy változtat-hatjuk meg t \$-ra: Lépünk be a MONITOR-ba (m). Számítsuk át az árat: 2865 \$ = \$0B \$31. \$0B = 11; \$31 = 49. 11 * 256 = 2816; 2816 + 49 = 2865. Tehát 0B 31. Keresés: H 6000 7000 0B 31. A gép erre: 64A8. Átjavítás: M 64A8. A két első számot át kell írni pl. 00 01, így az autó ára t \$ lesz. Újraindítás: G (vagy x, 77). Ja még egy trükk az Actien-höz: Ha egy cool ká-pot ki akarunk nyomtatni, akkor előfordulhat olyan eset pl., hogy a képernyőn maradnak fagyaszttás után a sprtek. Ha ez nekünk nem kell, akkor monitor: IO, majd a felső 2 sort írjuk át 00-ra! X és már el is tűntek!

Black Aap pápal elveszünk egy pár C64 peke beküldésével gyarapítja az Elsősegély rovatot:

Teenage Mutant Ninja Turtles: POKE 53774,0 — órák energle
Hostages: POKE 36662,0 — sérthetetlenség
Satan 1: POKE 45689,0 — érék energle
Satan 2: POKE 44801,182 — érék energle
Total Recall: POKE 43401,201 — sérthetetlenség: POKE 25360,0 — órák idő

Varga Viktor Miskolcra elküldte nekünk a THUNDERHAWK c. program szintódjait:

1: —; 2. BACKROOM; 3. CANARY; 4. FUNPOLE; 5. OO ERR; 6. NOT ARF; 7. OBVOISE; 8. STEVE; 9. CHANEL; 10. BANANA; 11. RELIEF; 12. ZONE ZZZ; 13. MISHUN; 14. FLOPPIES; 15. POWER ON; 16. BUG KILL; 17. PORSCHE; 18. NO DOE; 19. AUTOFIRE; 20. U FURE

Helle CoVboy! Adok egy kódot a GHOSTBUSTERS c. programhoz, melynek segítségével 150200 dolcsit (dollárt) nyerünk. A kód: (NAME)NEV:MARTIN; ACCOUNT:YES; ACCOUNT NUMBER: 02203505. Persze ezt futtatás után kell beírni. Nekem ez mindig bevált! Hello! **Ambrus Péter**, Kaposvár

Vasáry Viktor Isaszegről a NAVY MOVES II. c. programhoz küldött be egy kis tippalmazt: A játéket amikor elkezdjük egy kis tengeralattjáróba klugorva, behatolunk egy nagy tengeri alattjáróba. Ekkor nyírjuk ki a szűrkeruhás tisztet és vegyük át tőlük a kódot (a kódot írjuk fel valamire, véccépapír is megteszi). Írjuk fel a tisztet nevet is, mert később szükség lesz rá. Ballegjunk el egy terminál-egységhez, és írjuk be: STOP ENGINE (Gépház áll), utána adjuk meg a kárt kódot (ezt a tiszt nevével lehet megállapítani). Utána írjuk azt, hogy: EMERGE (felmerülés), ezt is kóddal kell. Majd elballagunk a reaktorhoz, eminek az aljaját az OPEN DOOR utasítással és az ezt követő kóddal tudjuk kinyitni. Ezután hívunk segítséget: TRANSMIT, majd egy idő után: OABERBYAMD. Ezek után bemegyünk a reaktorhoz, berekjük a bombát és szép lassan (gyorsan) elballagunk a tengeralattjáró teteféhez, és kímászunk. Egy kcsit várunk, majd megtekinthetjük a bomba rebanását.

Sándor Tamás Győrbel az ELITE témához szeretne hozzá-szólni: A gyorsabb meggazdagodás gondolatát célul kitűzve magunk elé, nézzünk körül a térképen (4.). Ha keresgélünk egy kicsit, találhatunk pár olyan belygópárt, amelyekben a belygók 0,8 fényévnyire vannak egymástól. Sokkal kövesebbet kell územanyagra kétenünk. Mielőtt elindulunk felé, nézzük meg nem anarchia-e, ugyanis ha ott jövünk rá, akkor már késő. Ahel én vagyok, a Geisgoza és Araxe belygók társaságában az egyetlen 67,5-68,2 éren tudunk computert venni, ezt el tudjuk a másikon 100-102 között passzolni. Visszatérő célszerű food-ot és textilt felpakolni, így fedozhatjuk a tetemes územanyagköltséget, így hamar összerakhatunk némi meney-t.

Shaby Százhalombattáról átvasta a CoV 18-ban a SPEEDBALL 2 c. program leírását. Ehhez van hazzáfűznivalója: Amigán játék közben győzőmészölj a drive-ba egy farmatted flappy-t és a lasaitás (replay)/visszajátszás alatt az '1'-'9' szám-billentyűkkel lamantheted a győnyörű gólacskédet...

Hi! Már magint én vagyok, és ima a LEMMINDS kódok (a múlt-kar itt hagytam abbas):

(TRICKY)
11 CCKJOMIJEY
12 IKHMOMCKEW
13 OJOLICLEN
14 JOLICOOMEK
15 OLICEKLENEP
16 DMCIJNMOEP
17 MCAOLMDPEL
18 CINNMMDMOEV
19 CAJJLFMBFY
20 IJLJFMCCFR
21 OHLFMCCDFP
22 ILFMCIINEFW
23 LFMCEKLFET
24 FMCIKLLGFY
25 MCENLLFHFY
26 CKNMLNIFV
27 CCJKMFJMFV
28 IKHMFJMKFJ
29 OHMFJMCCLFY
30 JMFJMKNMFS
(TAXING)
01 MFMCAKLNFY
02 FMCMKLMOFV
03 MCENLMFJFR
04 CKNOMFMOFL
05 DEKKNMHBDX
06 MKHNLHDLGM
07 NHDLDGADOO
08 HLDLGOOEGO
09 LELGCJNFVG
10 DLGKJNLGDN
11 LGANNLDHGY

Byl Faragó Zoltán, Mindszent

Bodnár János Debrecenből 2 db. AMIGA Cheat-tel teszt gaz-dagebbá a CaV-ot és az olvasókat:

PRINCE OF PERSIA. A második pálya teljesítése után csak a 'CAPS LOCK'-ot és az 'L'-t kell megnyomnunk a további pá-lyá-ugrásakhoz.

ELIMINATOR: A pályakódok a következők: AMOEBA, BLOOOP, CHEEKI, DOINOK, ENIGMA, FLIMPE, GEEGEE, HANDEL, ICICLE, HAMMIN, KIKOND, MIKADO, Az árókélethaz; LAPDOG.

Csibra Gergő Mosanmagyaróvárról az OOOOP'S-UP első 100 szintjének kódját küldte el:

1. P081; 2. DK51; 3. 30FS; 4. FL59; 5. Q058; 6. FA20; 7. 5F63; 8. CKD4; 9. NF05; 10. D04G; 11. 40V8; 12. FDLO; 13. V03D; 14. 49F8; 15. WAOD; 16. X038; 17. UU09; 18. 40FJ; 19. X03C; 20. DK49; 21. G8LD; 22. P49X; 23. A0A5; 24. 39VS; 25. XP34; 26. F35C; 27. CXES; 28. 32H4; 29. PD30; 30. 10F4; 31. D947; 32. FD4G; 33. DK48; 34. 206G; 35. DK39; 36. DGLO; 37. D049; 38. 8P05; 39. F049; 40. 4D7H; 41. XPE5; 42. UP9F; 43. AO10; 44. SQ46; 45. VE96; 46. X94B; 47. E114; 48. D824; 49. 84DS; 50. S04L; 51. FOR0; 52. 2FF7; 53. R4KG; 54. 39GH; 55. PWO4; 56. OEP5; 57. R4G6; 58. MF03; 59. QW75; 60. MC90; 61. 00TB; 62. T127; 63. W3RE; 64. 905W; 65. TRP2; 66. 6GI3; 67. REWO; 68. IPOU; 69. HDF6; 70. FUK0; 71. 30RT; 72. JUEE; 73. MIRO; 74. GULU; 75. SUD8; 76. R2T7; 77. TUP8; 78. KOP9; 79. DWI; 80. EB01; 81. SA3A; 82. S4A9; 83. LA8D; 84. MUE0; 85. ER7E; 86. NEPT; 87. W8GA; 88. PI31; 89. 2110; 90. A234; 91. X3O1; 92. NEC1; 93. DUF7; 94. A3K9; 95. C5J0; 96. JH90; 97. JUBI; 98. V069; 99. T800; 100. 4799;

Hella CoV! Észrevettem, hogy néhány úrlamber a CoV-nak cheat-eket küld. Hát akkor, mivel én ELITE rejangó vagyok, most egy kis ELITE cheat következik. Sajnos a trick csak Amigán jó.

Step 1: Insert ELITE (Please Wait Loading)

Step 2: ENTER CODE WORD: Na erre a kérdésre válaszoljunk: SARA

Step 3: Play Game

Step 3,5 (Step 2x1,75): Ha baj van nyamjuk le a numerikus "KEYPAD"-en a csillagot (*).

Itt egy zsák számat kapunk.

Hogy azak mit jelentenek:

23 - 02 large cargo bay
(beütjük 23 + 'RETURN', majd 02 'RETURN')
24 - 01 ECM
32 - 01 Docking camp.
28 - 01 Beam laser
28 - 01 Pulse laser
38 - 01 Military laser
2F - 01 Energy bomb
3F - 01 Claackling Device
34 - 03 Datactic Hyperdrive
3C - 01 ECM jammer
2C - 01 Escape Capsule
79 - 01 Platinum
75 - 01 Gald
4C - 01 Slavot
21 - 0X x db. Missile
8C - 01 Thargoid documants
58 - 01 Narcotics
88 - 01 Unhappy refugees (jó vicc mi?)
Na ennyi elég. Szép dolog a kreativitás.
Ja! Nyomd le az 'ESC'-ot a módosítások után. Aki azután se képes végigjátszani, az egy nagy MARHA (lásd átlag MALENYKIJ GETTO GFXs).

Step 4: CONDRATULATIONS!

A mielőbbi vizsantlálást! Újhelyi Zoltán (NEWLOCALVIP), Budapest

Black Asp Páparól egy csokor Amiga CHEAT-tel szalgál:

NAVY MOVES: a kettős pálya kódja 786169;

HAMMERFIST: A HIGH-SCORE táblázatba TEACH-t vagy TNAW-ot írjunk.

Az 'F7' pályát vált.

DEFENDER OF THE CROWN. Amikor a második disc táhódik, tartuk nyamva a 'K' billentyűt. Örök levagakat kapunk.

ATOMIX: Nyamjuk meg a 'HELP'-et, hogy jelszó módba kerül-jünk. Ezután írjunk be TIME-ot az árók idához.

APB: a HIGH SCORE táblába ALF-ot írjunk.

BEVERLY HILLS COP. a nehézség-állító képernyőn írjuk be: MELIE.

Szia CoVboy! Az egyik számban — a POWERMONGER-nél — megjegyezted, hogy sikerült-a már valakinek a bat alsó szigetlet meghódítani? Nas, az ócsámnek sikerült. Úgy gondaltam el-küldám, hogy hódíttam meg. Ezen a szigeten csak pirasak vannak. Van kb. 4 vezér, de az emberak csak 1 vezér alatt egyesütnak, így kb. 120-200 emberük lesz. Csak katapulttal le-hetne legyőzni őket. A játék elején irdatlan mennyiségű kaját kell szerezni (kb. 5-6 ezer egység), ezt a magányos vezérek el-a bírák kinyírásával. Ha már a nagy soroguk minden várost el-foglalt, akkor letelepednek pihenni és nem mozdulnak. Ezt ki-használva foglaljuk el a legalsó őrtornyot a tértőpen, erre ő ú-ra kel újra elfoglalni azt. Mi a sziget legfelső ordós kis falujába vanulunk, de ne foglaljuk meg el. Ha előn a tél, a sáregek sokkal lassabbak, ezért amikor elkezd esni a hó, foglaljuk el a várost, és kezdünk katapultot gyártani. Az offenszves sorog közben felkarakedik elfoglalni a várost, de nagyon messze van-nak, és nagyon lassan jennek. Általában sikerül legyártani a katapultat. Ezután már csak a megfelelő terepet kell kiválasz-tani a csatához, úgy hogy a vezér találjuk el lehetőleg a kato-pulttal. A továbbiakban már egyszerűen csak a szigetet kell majd elfoglalnunk. Tisztelettel; Malnár Péter, Szalnak

PIRATE

Nekiláttam adventour-kölni, s belebotlottam egy újabb csodába. Ez most angol nyelvű, kell a változatosság... (...vagy jó lenne, ha lenne):

Kozdéskor londoni lakásunkban vagyunk, pár cuccal körülvéve (GET BOTTLE, GET CRACKER, GET SNEAKER). Akkor lépészünk egyel (CLIMB STAIRS), a helyiségben (GET BOOK) — máris itt egy átjáró, persze csak eddig volt ltkos (GO PASSAGE, E). Egy padlásszobába jutottunk — (OPEN BAG, GET MATCHES, GET TORCH), és menjünk vissza (2 x W), nyissuk ki a könyvet és olvassuk el (OPEN, READ BOOK); a verázsszóra volt szükségünk... mécszünk ki az ablakon (GO WINDOW) és itt mondjuk ki: "YOHO" (=SAY YOHO) — szép példát láthatunk a modernizált közlekedési formára — megérkeztünk a kalózok szigetére. Akkor váljunk meg egy-két cuccal (DROP BOOK, SNEAKERS, CRACKER) és (E). INFO: egy mező és egy kunyhó. Menjünk be: (GO SNACK) és vegyük fel az üveget... SORRY! Tegyük le az üveget (DROP BOTTLE) — a kalóz baby kora óta ilyenre végyhatott. Elrohan valami, O.K. mi is menjünk ki (W), majd menjünk fel a dombra (E, GO HILL), és a sziklásra (GO CRACK). Sötét van, de mintha lenne FUKKILYÁNK, lehál... (LIGHT TORCH, GET SAIL, GO SHED, GET WINGS, GET HAMMER — nem M/C HAMMER, vagyis NEM SZÍ HAMMER) és (N, GO CRACK, D, UNLIGHT TORCH, DROP TORCH, DROP

MATCH)... megint sötét lett. Most vissza a partra (2 x W), itt (DROP SAIL, WINGS, GET BOOK, SNEAKERS). Játszunk közlekedőedényt — (SAY YOHO), azután (GO WINDOW, D, PULL NAILS, GET RUG) — stuffként itt egy kulcs (DROP RUG, GET KEY). Menjünk a padlóra (CLIMB STAIRS, GO PASSAGE, E). Az alvó kalózt keltsük fel, azután vegyük el az üveget (WAKE PIRATE, GET BOTTLE). Közlekedés #3, menjünk a szigetre (2 x W, GO WINDOW, SAY YOHO). Szokásos pakolászás (DROP BOOK, SNEAKERS, NAILS, HAMMER, GET WINGS), majd (GO LAGOON, N, GET WATER, GET FISH, S, 3 x E, GET TORCH, WATCHES, LIGHT TORCH, GO CAVE, D)... itt ottessük meg a krokodilokat (gy.k.: egy barlangban kolbászosolhatunk, ahol (lent) néhány krokodil található, és nagyon éhesek, szóval...) — (DROP FISH), így már mehetünk is (UNLOCK DOOR, DROP BOTTLE, GO HALL, E, GET LUMBER, GOSHE, GET SHOWEL, 2 x W, GO PIT, U, W) — barlangbejárat: (UNLIGHT TORCH, DROP MATCH). Akkor most menjünk a kunyhóba... (W, GO SHACK)... nyissuk ki a ládát (UNLOCK CHEST, EXAMINE CHEST, GET PLAN, MAP, 2 x W, DROP PLAN, GO LAGOON). Mászkaljunk, míg itt nem lesz a horgony. Akkor (DIG ANCHOR, GET ANCHOR), éssük ki és menjünk vissza a partra, ugyanis hajó! fogunk gyártani lazón (MAKE SHIP). YOI, akkor 'húzzunk megunkra' pár tár-

gyal (GET HAMMER, CRACKER, DROP WINGS, KEY) és keressük meg a pepogéjt, amely valahol a szigeten tartózkodik. Ha megtaláltuk (GET PARROT, GO SHIP, SET SAIL) — emannyiben a kalóz azt mondja, hogy várjunk, akkor legyünk eleget a kérésének (=WAIT) és utána (GO BEACH). A kincses szigeten vagyunk (Innen jut eszembe, valaki volt olyan TOOLZOO BOY, hogy beküldte a Treasure Island leírását/térképét a CoV #14 — Plus/4 sarokba... ki volt az a bunkó? Ld. LSI 100+4/1) — Ilyenkor az értelmes játékos megteszi az elvárt lépéseket — (DIG)... találtunk egy üveg rumot, hm... (S) — tomató, alvó kalózzal, akivel természetesen a szokásosat tesszük (WAKE PIRATE), azután (E)... mező. Meg kellene LOOK-olni a térképet... "WALK 30, DIG" — kapjuk az INFO-t... O.K. (READ MAP, WALK..X30, DIG), ha mindent jól számoltunk, akkor egy ledoboz a jutalom (OPEN BOX, GET SAMP). Hirtelen felindulásból húzzunk a kolostorba (GO MONASTERY, DROP PARROT) — az itt vízeztelen elhelyezkedő kigyót a pepagéjjal intézzeljük el... azután (DROP CRACKERS, GET DUBLEONS). Vissza a lakásba (2 x W, GO SHIP)... üozköljünk, s végül (GET BOOK, SNEAKERS, SAY YOHO, GO WINDOW, D, DROP DUBLEONS, STAM). Már csak egy lépés van a vidám formattólásig (SAY SCORE)... 100 %

Jahny Manow of Jahny CREW®®™.
Budepost

DEFENDER OF THE CROWN

Ez nem vicc kérom; a hősi C=ommy 64-es program frissen ányomatva Plus/4-re!!! Előljáróban annyit, hogy akinek nincs meg, vagy egyáltalán nem volt meg a 7.0-8.0-ás verzió (mivel az onnól gyengébbekkel nem érdemes játszani!) — az írjon (válassz bátyeget is mellékoljan!) — tehát...), felveszem programéhes adathordozójára; Cím: Jahny of Jahny Crew®®™ — Simon János, Budapest, XIV. Thököly street 146/B, 1145. Tel.: 1636-971. Előljáróban annyit, hogy ez egy stratégiai játék (azt hiszem ilyen még nem volt +4-en!), tehát okl az ELITE-t csak a lövöldözés miatt kedvől, az húzzon tovább... persze próba-szorencso.

Noa, akkor a korottörténal...

Angliában minden COOL! A nép boldeg, sommi vizsáty, stb. stb... mignem az öreg király kipusztul (Oroszlánszívú Richárd lehet a kis huncut, mivel Robin Hood — mint "ÖREG BARÁTUNK" — alakja néha felűnik a játékokban...), s ekkortól kezdve a 60 legnagyobb földesúr állandó elvekedésben él. Amelyik győz — esetleg szövetségesével egyetemben és segítségével — az lesz a király...

Ekkor csöppenünk bele a történetbe... Szépen megrejtott kép következik; a sherwood-i erdőben beszélgetünk — tá-

bortúz mellett — az öreg Robin Hood-al... nagyon idillikus. Röviden: "Maglátogalod Robint, öreg barátodat. (Ő) azt mondja, felkínálom segítségemmel... ha kell, katonákat is adhatok! Elbúcsúzol és elvesztod az ütközetet!" Tehát az egyik földesúrral irányíthatjuk a játékokban. A hat földesúr:

1. GEGFFREY (plusz)
2. EDMUND (csilleg)
3. CEDRIC (papite négyzet)
4. WILFRED (tómör pent)
5. REGINALD (üree pent)
8. RICHARD (káró)

A játék menüvezérelt. Irányítása: C64 — JOY 2.

Plus/4 — JOY 1.

'W' - le
'3' - fel
'4' - jobbra
'A' - balra
'SHIFT' v. 'SPACE' - tűz

Főmenü:

1. Modify status

Kiválaszthatjuk, hogy kívül akarunk lenni, melyik földesúr szerepét vállaljuk el. Mivel 6 földesúr van; ezért heten is lehet játszani (ha kevesebb, akkor a többi földesúrt a gép irányítja).

2. Modify friends

Megvélaszthatjuk barátainkat; Ókel nem kell legyőzni, 3 oszlop van — a

szövetségeseknek egy oszlopban kell lenniük.

3. Start again

Teljes újrakezdés (minden visszaáll a kezdeti értékre).

4. Speed

SLOW: Végignézhetjük a csata menetét
FAST: Nem nézhetjük végig a csata menetét

5. Continue

Elkezdhetjük (folytathatjuk) a játékot... ha elkezdük, akkor a következő menübe jutunk:

Menü

1. Transfer forces

MOVE ARMY (hadsereg mozgatása)
TAKE/GET SOLDIERS (az aktuális mezőre léphetünk, ill. felvehetünk katonákat)

2. Buy army

SOLDIERS (katonákat vehetünk; 1 katon = 1 pénz)

CASTLE (kastélyt építhetünk egy már elfoglalt pozíciókra 20 pénzért. Ha erre még egyet építünk, akkor vér lesz belőle!)

3. Dotina

Vissza a főmenühöz.

4. Help

A gáp lép helyettünk.

• A játék alatt mindonki léphet egymás után.

- Amennyiben letutott egy kör, akkor az adót befizetik a területen élők népek — az adó területenként változik, egy terület a rajta lévő számot adja le.
- Legyőzték abban az esetben:
 - ha kiűntek a várunkból
 - ... vagyis elfogytak a katonáink...
- ...és a várunkat is elvesztettük. Ha azonban szereztünk egy másik vérat, akkor átköltözhettünk oda.
- Néhány esetben a szövetségesünk helyett és léphetünk.
- A terület mindig olyan színű, mint amilyen a rajta tartózkodó színe és a azimbóluma.
- **STRATÉGIA:** Egy idő után úgyis ki fogunk alakítani egy megfelelő stratégiát... de;
- Alapvetően megfelelő stratégia a katonák tömeges vásárlása és elhelyezése — a bíródalmunk központjától

- kifaló növekvő tömegben. Nagy veszteség esetén a kisebb létszámú seregeket összehívhatjuk és lecsaphatunk az ellenségre... v. esetleg bevonulhatunk velük a központi várunkba is, védekező stratégiát alakítva...
- A határaink szélén kastélyokat, majd várakat építünk — Innen rohanunk a területeket foglalni. Egy erős hadsereget kell a központban tartani, egy másik erőset pedig a portyázásokra.
- Egy csatában kimerült seregre gyorsan lecsapva újabb terület lehet a miénk...

Ha esetleg sokat lőködtünk (v. a többiek csinálták ezt, s mi közben sok területet foglaltunk) —, s nincs több foglalnivaló, akkor a legtöbb területű központja villogni kezd, s megjelenik az 'IS THE KING' felirat, megkoronázva az új ki-

rályt. Robin gratulál! Mindenki baldog — kezdhettük előlről...

Nagyon tőkl játék ez, kérem. A képel azépen lettek megrajzolva (hm... mind a 4... két csatakép, amikor pár katona egy vérat kuksol egy kőhajító barátságos társaságában — egy kép, amikor Robinnal dumeszünk, és egy látkép a várból; a foglalások esetén — a kőhajító gépes lickők aktívak voltak...), a játék menete gyors és Intelligens (...a 7.0 és a 8.0 verzió. Egyébként a kazettás C=ompy 64-es verzió jóval lassabb és sokkal hülyébb, mint a Plus/4-es).

Végre, egy stratégiai játék ezen a téren!

Jahny manow of JAHNY CREW®™, Budapest

TEXT'N PICTURE EDITOR

Általános szöveg- és rajzszerkesztő; Ez egy isteni felhasználói program; nagyon sokoldalú. Képes 4 féle betű üzemmódra és saját magunk készítetté rajzok, díszítések is kerülhetnek az írományba... Ugyanis képes valódi grafikus ábrák készítésére... habér '87-ben készült.

A levél-irat alkészítéséhez egy százszoros, soronként 50 karakteres szerkesztőterület áll rendelkezésünkre. Ebből képpornyónként 21 sor, soronként 35 karakter látható; a többi rész — fent és baloldalt — ikonmenük vannak. A felső az általános célokra szolgál, az oldalsó a grafikai szerkesztéshez használható. A kurzorvezérlő billentyűkkel a szöveg bármely (tehát grafikai része is) elérhető. A megfelelő ikont a kurzorral választhatjuk ki (ilyenkor nyíllal vélt), a 'SHIFT'-tel pedig aktivizálhatjuk. És most nézzük a két üzemmódot:

TEXT - szöveg

A számítógép szövegszerkesztőjéhez hasonlóan használhatók az 'INST/DEL' és a 'RETURN' billentyűk. A 'HOME' a képpornyó, a 'CLEAR' az írat kezdőpozíciójára állítja a kurzort. A nagybetű-átváltás a 'szokásos' 'SHIFT'-tel történik, a 'C=' pedig az ékezetes karakterek használatát teszi lehetővé. Működés mód van nagybetű betűtípusra, ezeket vagy a felső ikonmenüből választhatjuk ki, vagy az 'F1', 'F2', 'F3' és 'HELP' billentyűkkel; ekkor magyar, cirill, görög és az index (írógép) üzemmódban térhetünk át. A 'CONTROL' egyszerű lenyomására a

képpornyó egy sora a papíron középre, lemeztől lenyomására a papír jobb oldalára kerül...

PICTURE - grafika

Először is be kell lépni a kurzorral a felső ikonmenübe és ott aktivizálni kell a 'KÉP' ikont. Ha ezt megtettük, akkor menjünk a szabad szerkesztőterületre, s a 'RETURN'-nel soronként jelöljük ki a grafikai területet, ezt akkor jobb és bal oldalról egy vastag vonal fogja határolni... most már átmehetünk a bal oldali ikonmenübe, a grafikai parancsokra is. Ismeretem az itteni funkciókat (aktív: 'SHIFT'):

RADÍR: a grafika javítására szolgál; az éppen aktuális ceruza ill. toll 'hegye' (pl. pont — vékony, vastag, szőrt stb.) lesz a radír...

ÍRÁS, TOLL és TINTÁSÜVEG: írás bekapcsolása, az éppen aktuális ceruza ill. toll 'hegye' lesz a grafika alapja.

CERUZA: rajzolás; ld. ÍRÁS

'A' BETŰ: írás; a grafikus képhez lehetünk a karakterkészlet éppen aktuális betűtípusával... ld. TEXT/ négyféle betűtípus;

EGYENES: egy pontot kijelölve (SHIFT) a képpornyóhatáron ill. szerkesztési (grafikus) határon tetszőleges egyenes húzható. Felvétele az újabb 'SHIFT' megnyomására történik.

GÖRBE: egy sugárpontot kijelölve (SHIFT) végtelen sok egyenes húz-

ható egymás végpontjából. (Lehet, hogy így készült a CoV 1 címlapjára a ninja lába? — CoVboy)

TÉGLALAP: bal alsó és jobb alsó pont-jait kijelölve (SHIFT) egy mezőt (BOX) kreál nekünk a szerkesztő.

KÖR: egy pontját — középpontját és a sugarát meghúzza és kijelölve a két pontot (SHIFT) egy kört kapunk.

NYÍL: visszatér az utolsó letöltött ábrát.

OLLÓ: kivág egy 'TÉGLALAP'-kijelölés módszerrel definiált 'BOX'-ot a rajzból. Ez inverz lesz; és továbbra is használható.

VÖDÖR: letölti a grafikus képpornyót;

'J' PONT-ÁBRA: különféle ceruza, ill. toll 'hegyek'-et kaphatunk;

SZÓRÓFEJ 1-2 (P.P. és P.F.): ugyanúgy 'hegy', mint a pontok, de ha sokáig nyomjuk a 'SHIFT'-et, akkor sürűbb lesz a szórás. Az 'I'-es szórófej vékonyabb és ritkább.

És most a kiegészítés:

- Az ábra kilöghet, de a határ a grafikus szerkesztési terület!!!
- A felső, porános ikonmenüben a KUKA: teljes tántorítás; KÉTIRÁNYÚ VASTAG NYÍL: gyors mozgás a sorok között fel és le; PRINTER: a társ ki nyomtatása...; ADATHORDOZÓK: (kazetta... ill. magnó és egy disk); adatki mentés, a társ ki mentése kazettára és lemezre;

Jahny manow of JAHNY CREW®™, Budapest

TIPPHALMAZ

ELITE berhatás

Ha neadjisten, CHEAT-ekhez akarunk jutni, akkor bale kell kotornunk a programba... valehogy így: monkor A3635 BRK X RUN kiakadás után... .262E x1 x2 x3 x4...

.2627 y1 y2 y3 y4...
.2634 z1 ... z6
.263A z7 ... z12
.2640 z13 ... z18

x1 cím FRONT LASER
x2 cím REW LASER
x3 cím LEFT LASER
x4 cím RIGHT LASER

y1 cím CREDITS byte
y2 cím CREDITS byte
y3 cím CREDITS byte
y4 cím CREDITS byte

Legjobb a 97-es órák - Military laser!
Legnagyobb az FF-órák!

z1 - Food mennyisége
z2 - Textiles

z3 - Radioactives
z4 - Slaves
z5 - Liquor/wines
z6 - Luxuries
z7 - Narcotics
z8 - Computers
z9 - Machinery
z10 - Alloys
z11 - Firearms
z12 - Furs
z13 - Mineral
z14 - Gold
z15 - Platina
z16 - Gemstones
z17 - Alien item
z18 - TRUBLE mennyiség

(az 1. küldetésben lévő)

Ezután már játszhatunk is... kissé könnyebb lesz!

Jahny of JAHNY CREW, Budapest

New Mucsi Jászárokszállásról Plusra küldött garantiáltan működőképes örökösletpoke-eket, melyeket saját maga keresett meg:

ATLANTIS: >2D3C EA EA

>3AC8 EA EA

BATTERY VTX: PRICE 1\$ (\$ a lefelé nyíllal)

CAVE FIGHTER: POKE 4022,220

DYNAMIX: Megatech-3

FIRE ANT: POKE 7199,226: POKE 7201,226

JETPACK: >1CF0 EA EA 4C F8 1C

TERROR BUBBLE/TIT: játék közben a CHEAT betűi egyszerre!!!

TOM THUMB: <Y> vagy <RETURN>

TUTTI FRUTTI: >1F50 EA EA EA

WILD WESTERN: >17D6 EA EA

XZAP: >2CFF F0

ZAGON WARRIOR: POKE 5642,255

Láttam az IDÓLABIRINTUS leírását a CoV 14-ben. Ezzel én is kibeleltem egy kicsit, és sikerült pár könnyítést elérnem. Aki akar, a BASIC programba közvetlenül is belepiszkálhat, de előtte egy kicsit monitorban is kell ügyködni. Ha ezt választjuk, akkor betöltés után indítsuk al a programot, ha megjelenik a kezdőkép, akkor RUN/STOP+RESET.

A program a \$300 körül ír át byte-okat, pl.: \$302 és \$303-on.

Tehát: >302 12 87 (RETURN)

>306 8e 8b (RETURN)

>30C 8e 89 88 8b 8b 8c (RETURN)

Ezután X (RETURN) és máris átlrható bárhol a BASIC program.

Az 'a' változó az órét jelöli.

Ha valaki nem szeret a gépi kóddal bablózni, akkor a következő POKE-eket javasolom, amiket a játék elindítása előtt kell beírni:

POKE 19990,E : Feladat elhibázása esetén babrálni az erővel

POKE 24232,E: Ez is az erő fogyását küszöböl ki

POKE 24857,E: A térkép nézésekor az erő növekedésének állítása

POKE 25173,E: A falnak ütközés esete

A következőket együtt lehet használni: Ezek hatására a kulcs hordozója mindig látható a térképen.

POKE 24808,E: POKE 24809,E: POKE

24810,58

(Az E 48-tól 57-ig terjedő szám lehet.)

(Az erő növekedése = e-48-cal)

Az ismeretében nem szoropelt, hogy a kapunál milyen szavak lehetnek. Na akkor lássuk: COMMODORE, DATASETTE, FLOPPY, MONITOR, PRINTER.

Akk nem érdekel, az na olvassa el! Ja, mostmár kásó volt szólni! (Azért kösz! — CoVboy)

Egyébként a TREASURE ISLAND POKE, amit közzátettek, nálam nem működött. Ezért keresgéltem a programban. Most íme az általam felfedezett POKE következők: POKE 6032,234: POKE 6033,234 (örökélet); POKE 6004,1 (hibázás után kard /tör/ körül a kezünkbe)

Csuti István, Egervár

Szabó Sándor Mozóberányból ugyancsak a TREASURE ISLAND Plusis verzióhoz küldött tippet. A játékban meg kell szerezni a kulcsot, utána a kincsesládát kell megkeresni, ezután szabad lesz az út a hajóhoz (belra középen), menjünk oda és akkor taljeshetjük a feladatot, de vigyázzunk, mert he megvan a kincsesláda, akkor megjelenik a főkalóz és megöl minket. Tehát ne sokáig álljunk agyhelyben (egy képernyőn), mert hamar megjelenik és követ minket...

Töringer László, Mezótárváról küldött pár Plusi POKE-t, romáil, hogy hasznát tudjuk vanni, és árdomesnek találjuk közölni. (Érdemesnek találham, ám hasznát inkább a Plusiak vasztk, nem én — CoVboy):

APOLLO MISSION — POKE 12981,255

ATLANTIS — POKE 11580,234: POKE

11581,234: POKE 14988,234: POKE 14989,234

BANDITS — POKE 11100,226

BIG MAC — POKE 12992,234: POKE 12993,78: POKE 12994,201: POKE 12995,50

CYBORO — POKE 10692,220

DARK TOWER — POKE 8140,12

ENIOMA — POKE 8938,48: 8937,9

EXORCIST — POKE 6875,226

FIRE ANT — POKE 7199,226: POKE 7201,226

ICICLE WORKS — POKE 4540,255

INVADERS — POKE 10034,255

MAYEM — POKE 6624,234: POKE 6625,234: 6626,234

MEGA ZAP — POKE 9001,220

MONKEY MAGIC — POKE 10658,80 vagy 10656,173

MONTY ON THE RUN — POKE

11572,173 vagy POKE 11731,255

MR.PUNIVERSE 1. — POKE 12869,255

ONE MAN'S DROID — POKE 8725,0

PUNCHY — POKE 4144,255: POKE 4234,234

ROBIN HOOD — POKE 8808,226: POKE 7345,x (x max. 4)

TREASURE ISLAND — POKE 4451,255

TUTTI FRUTTI — POKE 8018,220

YIE AR KUNO FU 1. — POKE 11166,0

YIE AR KUNO FU 2. — POKE 11181,0

Szabó Sándor Mozóberányból e Királylány c. Plus/4-es programhoz küldött pár tippet: Az ócska liftben egy zsebkendő társaságában vagyunk, vagyük fel a zsebkendőt (VEDD ZSEBKENDŐ). A gombot hiába nyomkodjuk, a lift nem működik. Hogy jutunk ki? Kopogjunk, elég azt beírni: KOPO, utána MENJ. Ha felszedtünk itt mindent a flókból is, akkor la is ültetünk: ULJ FOTEL. Máris repülünk. Az erkélyről úgy juthatunk vissza, hogy NYIT ABLAK. Vizsgáljunk meg mindent. Ha a papucsot viseljük, akkor meglögh a lábunkat...

Ugyancsak Szabó Sándor tollából e Mozóberányból egy csomó Plus/4-es POKE és CHEAT származik:

ARCANOID SKY (mindogylk részre jó):

Betöltés után POKE 31218,x (ahol x = életok száma), utána RUN, RUN/STOP+RESET, 01200. Ha kireseteljük a gépet és utána elindítjuk G1200-zal, akkor arról a pályáról indulunk, ahol meghaltunk.

BURGER HOUSE: >1E4F AD (örök kukta)

CAPTAIN FIZZ: Aki tudja, hogy hogy kell a 2. pályán, azon n villegó színes csikok átmenni, ill. hogy kell kapcsolni, az írjon (CoVboy-nak!)

DOWN HILL: >1E74 20 70 DB (billentyűvel irányítható - ld. a HARBOUR ATTACK-nál)

GOLD RUSH: >1CD6 AD (örökélet)

HARBOUR ATTACK: >1991 20 70 DB (lehet billentyűvel is irányítani; FEL - '3', BAL - 'A', TÚZ - 'SHIFT', JOBB - '4', LE - 'W')

HEXENKÜCHE: A föld alatt vannak olyan hatyak, ahol olyan gyorsan mozognak a lények, hogy lehetetlen átjutni. Ilyenkor kerassunk egy látklyát a toromban és szálljunk rá! Ekkor az elalszik, és a szobán forgó annyira lelassul, hogy könnyedén átmehetünk. Azokat a lényeket is te lehet lassítani, amiknél át lehet jutni (ezok kedvéért, akiknek nincs meg a Bubble Works, vagy még nem jöttek rá: a tűz 3 mp-ig való nyomásának a hatására lehet ropulni is!)

IDÓUTAZÓ: >3ACA EA EA EA (örökélet)

KIKSTART: Ha a '3'-at és a '4'-et egyszerre nyomjuk pár mp-ig, akkor lehet vátesztani, hogy melyik pályán akarunk kezdeni

MEGA ZONE: >12DA 20 70 DB (billentyűről is lehet irányítani; FEL - '5'; LE - 'R'; TÚZ - 'T')

PULSAR: >2671 EA EA EA AD (örökélet)

RÓZSASZÍN PÁRDUC: Indítás előtt >5EF8 x — az itt a piros, hol o piros játéknál (itt kapunk adatot) onnyszer kovarl meg a gép a négyzeteket. A normális érték: 0F

SKELBY: BASIC 59300-as sorban a végén LV=LV-1 helyett LV=LV-0 (csak akkor működik, ha a falnak mentünk neki)

SOLO: >1164 20 70 DB (billentyűvel irányítható)

SPACE 1999: >108B 20 70 DB (lehet billentyűvel is irányítani ('0'←>'6', Tűz: 'T'))

>108F X, ahol X = életak száma
 >1D6A AD (örökélet)
SPACE MISSION: >28A4 X (ahol X = kezdőpálya száma, max.8)
SPLITZ: >1029 x (x = élelak száma)
 >1789 AO (örökélet)
SUMMER EVENTS: Billentyűvel is írható — ld., **HARBOUR ATTACK** —
 Bicycling: >3A42 20 70 DB; Platform
 Qlving: >2148 20 70 DB; Skeet
 Shooting: >2501 20 70 DB;
 Butterfly: >3197 20 70 DB
TÚZOLTÓ: >1355 AD (örökélet, csak az 1.pályán)
WALL POKE 6738,x (ahol x = életak száma)

Németh Gábor Vecsésről a *"Plus/4 sa-
 rok novu örültségbe"* küldött egy tippet:
*"háttha valaki még nem ismeri, avagy
 tipp a GREMLINS-hoz".* A tipp: Miután
 felvettük, vagy nem vettük Gizmót
 (ügyis követ, akkor meg minek?) Iga-
 zam van: 'prassuk' meg kétszer a 'but-
 ton'f, 'Lookoljuk' kétszer a 'drawar', és
 máris van egy 'kitchen knifénk', és egy
 'spark lgnharunk'. Jól írtam e nevüket?
 Most menjünk fel vissza a dobáló szór-
 nyikéhez, és egy 'kill gram knifa' pa-
 rancssal szoktassuk le arról, hogy a lár-
 saságunkban dárdákat hajlgáljon.
 Kél megjegyzés a CoV 15-ben közöl-
 tekhez:

- 1) A nappaliban szó sinca távirányítású autóról, az slusszkulcaról, csupán egy valódi Paltzer féle távirányító, amelyre az egész konyha hallgat.
- 2) A 'look plough' parancsra nem az a válasz, hogy 'No controls etc.', ha-

nem az, hogy: 'I see controls etc.'
 Egy kis különbség!

Molnár István Kecskemátról a Plus/4
 gépek tulajdonosainak szaratne ked-
 vezni az általa beküldött POKE-okkal:
ARENA 3000: >12BA 0 (örökélet)
BANDITS: >2B5C E2 (végtelen aner-
 gla)
CAVE FIGHTER: >133A AC (örökélet)
EXORCIST: >1A0B E' (örökélet)
G.MAN: >2Q28 60 (nincs meteor)
HEKTIK: >173F FF (örökélet)
KIKSTART: >28A3 E2 (örökélet)
LEGIONNAIRE: >1926 OC (örökélet)
LOCOMOTION: >119A EA (örökélet)
MAJOR BLINK: >1B01 FF (eltűnnak a
 négyzetek)
MANIC MINER: >2AC7 B9 (minden
 pályán csak a kijáráshoz kell manni)
PUNCHY: >1030 X (X = élelek száma
 0-FF)
TRAILBLAZER: >2799 FF (örök ugrás)
TUTTI FRUTTI: >1F50 DC (örökélet)

Halmos János Budapestről néhány
 Plus/4 program Indítás címét küldte be.
 Íme lassák:

SYS 4109: Elte (PIGMY), Démonok
 Birodalma 1,2
SYS 4125: Tir No Nog+4, Ball Blaster,
 Revs, Lambada, Cave Ouennia
SYS 4112: Oriller, Saboteur 2, Reincer-
 nation, Firm Basa, Game Music 9.

A Finders Keepers c. programban a ki-
 szabedulás módját a 100+4/2-ből ki-

hagyták. Jahny Manow a JAHNY
 CREW-ből, Budapestről pótolja a mu-
 lasztást:

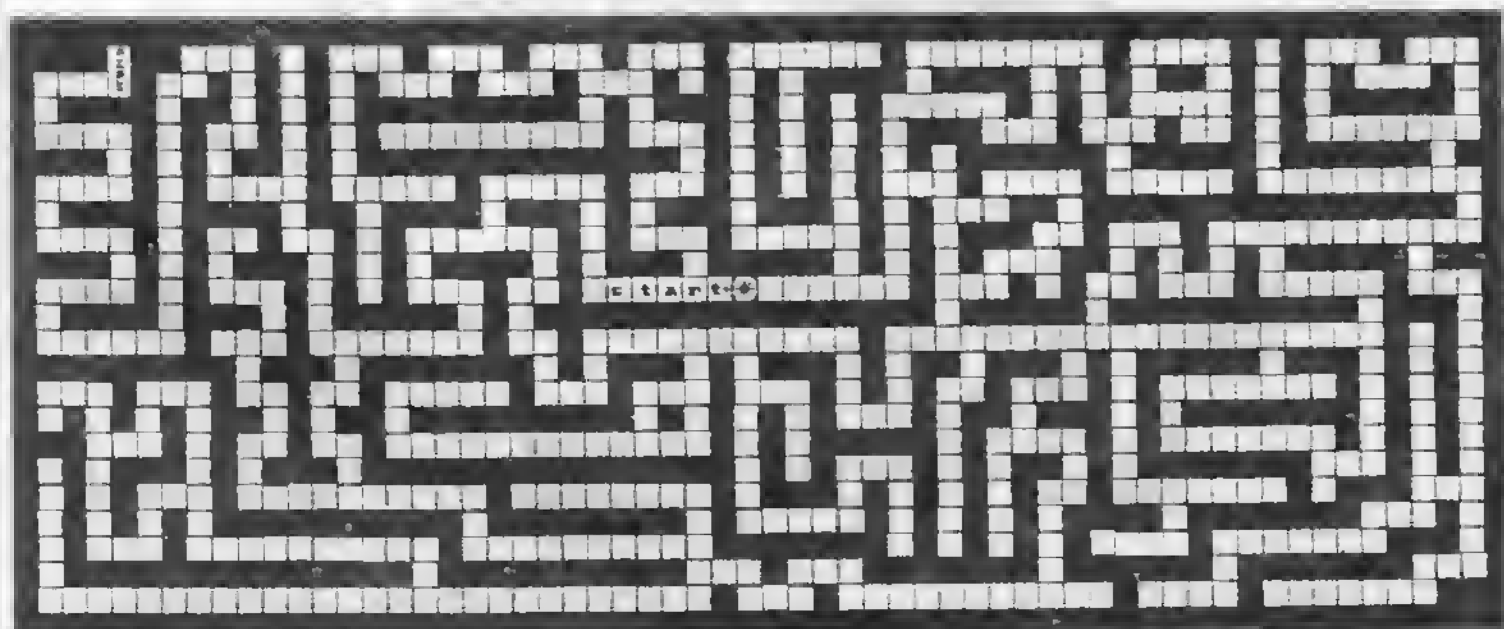
A kijáratot a morcospolájú macsek őrzl,
 előtte van a salétrom (saltpotre). Ezt a
 játékok elején nem tudjuk felvanni, de ha
 elagandó pénzt összegyűjtöttünk, akkor
 vigyük a macsulához a kénkövet
 (sulphur), a faszant (charcoal), s kelet-
 kezik a puskaapor (gunpowder) — gyűjt-
 suk be egy kis varázslánggal (magic
 plame)! A macsek eltűnik, s szabad az
 út!

Papp István Budapestről az **INVICIBLE**
 c. Plus/4-es játékhoz küldött egy örök-
 életeshő módszert: Ha a 'C' betűs te-
 remben falmegyünk a 'C' betűvel egy-
 vonalban levő platformra, kimegyünk
 annak jobb szélére, és ott megnyomjuk
 sokszor egymás után a 'SHIFT'-et, ak-
 kor örökélelünk lesz.

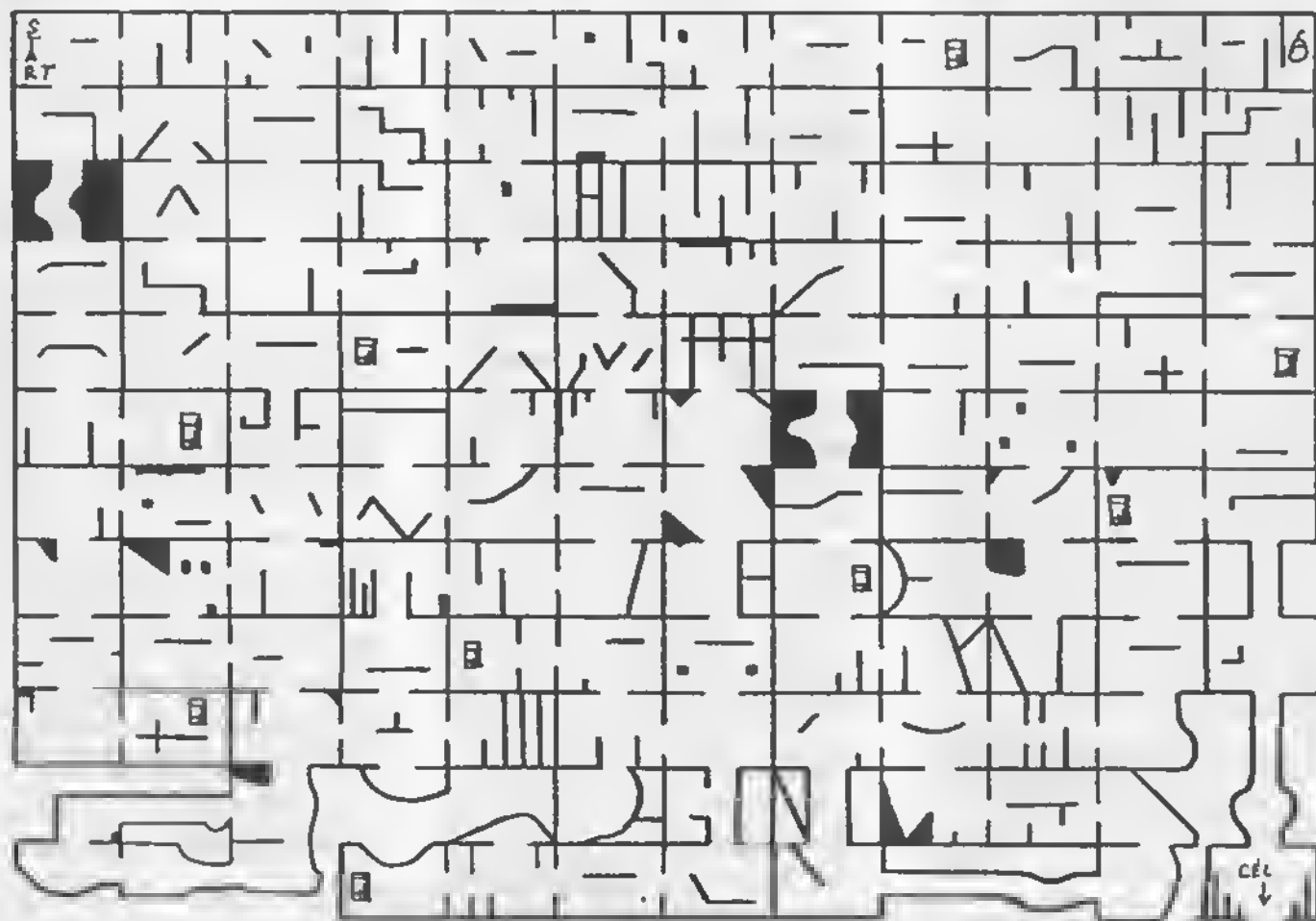
Keretke Bernát Budapestről a **Túzoltó**
 c. Plus/4-es játékhoz küldött pár ötletet:
 Az első szinten egy rúdról nagy szám-
 ban eső embereket kell szivaccsal al-
 koptodni. Ha 50 ember landolása síke-
 rült, tűzoltóautót kell vezetnünk, majd a
 tűzoltóval egy 10 emeletes bérház leg-
 tetején kell oltani a felfelé törő tüzet. A
 játék idegteljesítő, de az életben senki,
 de senki nem jut al a végéig, vagy ha
 mégis annak csak gratulálni tudok...

ENO OF TIPPHALMAZ — CoVboy

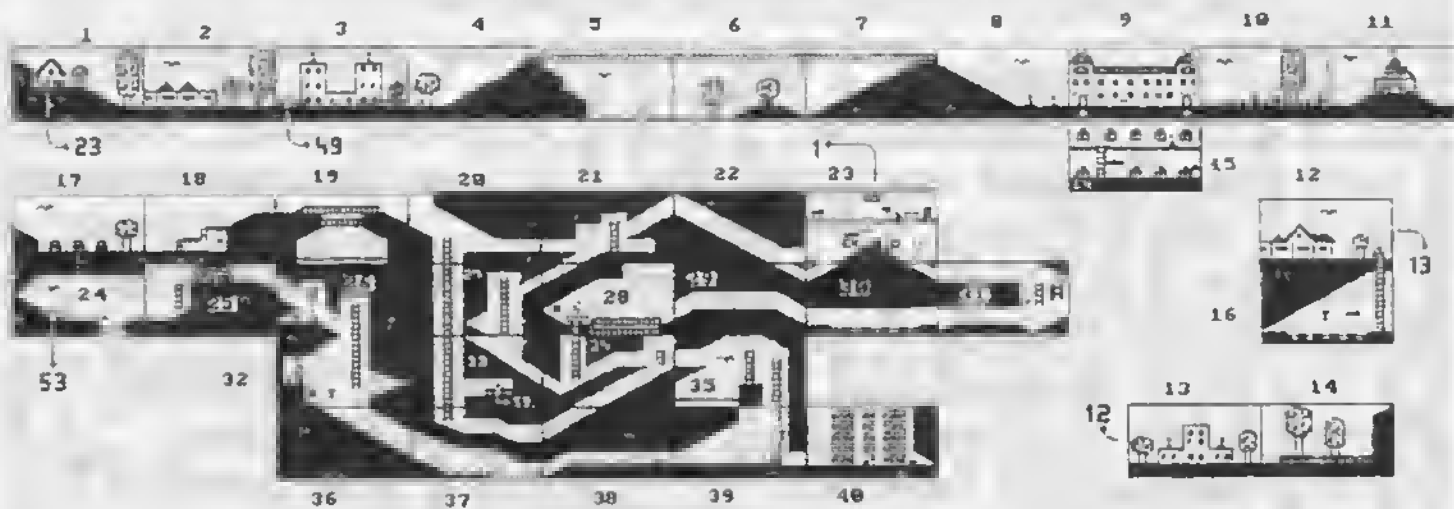
TÉRKÉPEK (Beküldte: Szabó Sándor, Mazóberény)



MIKROBI

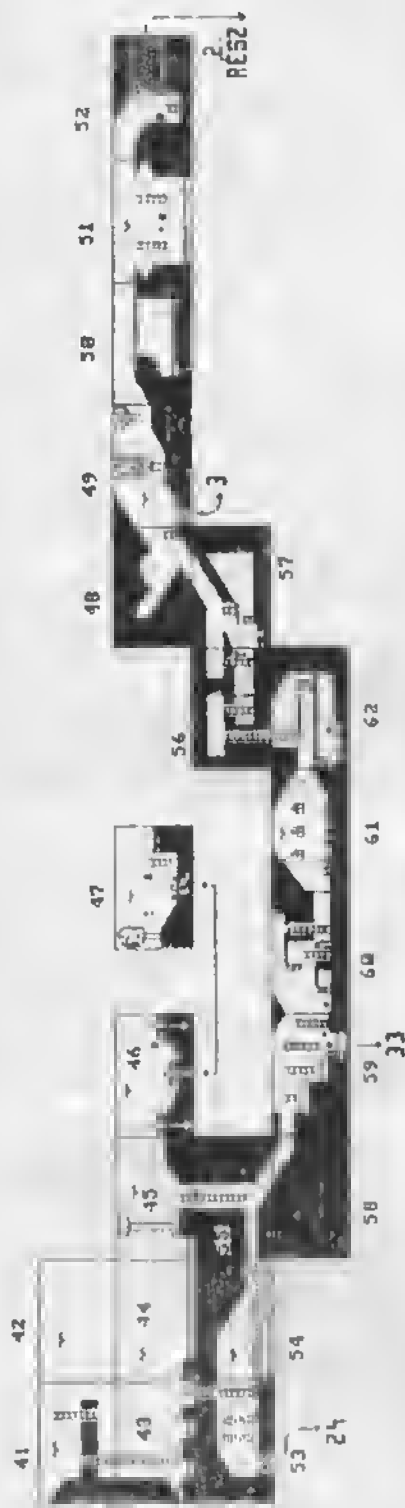


Magician's Curse 5. (1.rész)

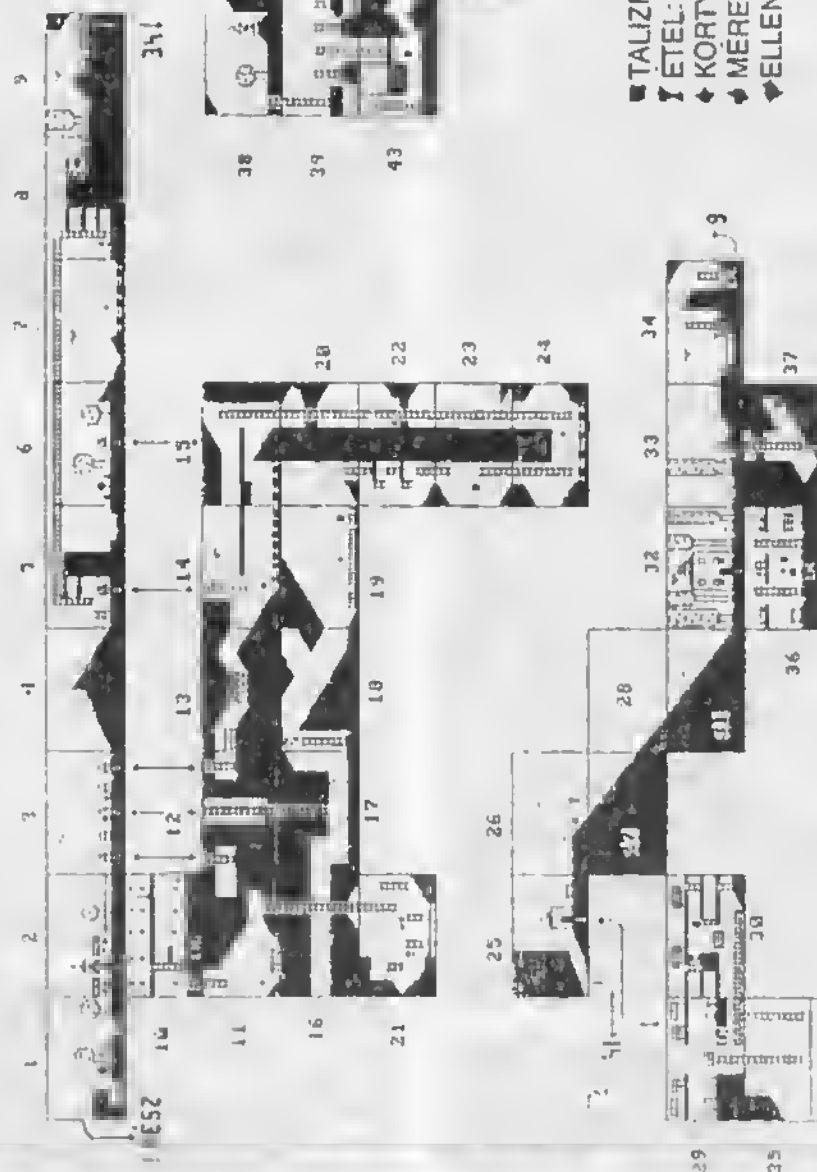


- TALIZMÁN: 28,32,40,46,47,51,52
- Y ÉTEL: 16,26,32,39,47,56,66
- ▲ KORTY: 14,15,18,24,31,38,40,43,51,59,60,62
- ◆ MÉREG: 25
- ◆ ELLENMÉREG: 32

- ⚡ KIS KULCS: 16
- ⚡ RÉZKULCS: 14
- 🕯️ GYERTYA: 15
- 💣 MÁGIKUS LÉ: 45
- ➡️ START: 9



Magician's Curse 5. (2.rész) ▼



KIS KULCS: 21
 REZKULCS: 3
 GYERTYA: 10
 MÁGIKUS LÉ: 40

TALIZMÁN: 19,23,26,30,36,37,43
 ÉTEL: 8,21,26,29,30,34,44,45
 KORTY: 3,7,10,11,14,19,22,24,32,36,41,42,44
 MÉREG: 31
 ELLENMÉREG: 26

C64 magnósok! Olcsó és vadonatúj játékok, programok, valamint 30 % érengedményű egységcsomagok csak nálami! Aki időm vásárol, az sorsoláson vesz részt (február 15), és két szuper egységcsomagot nyerheti **Horvát Lajos**, Pépa, Vajda Péter k. 45, III/10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239

C64 programcsere (játék-, felhasználói) lemeze, kazettára. **Bálint Zoltán**, Nyiregyháza, Ószőlő út 99. 9/52. 4400. Tel.: (06-42) 12-801 (17 h-16)

Szuper, legújabb proggy-k cseréje C64-re lemezen és kazettán. (Kazettán pl. Betrayal, lemezen pl. Hero Quest stb.) Listát küldök és kérek! **Németh Attila**, Zalaegerszeg, Körmeny út 30. 8904

Keresem C64-re (kazetta) utántöltés játékokat: Strike Fleet, Neuromancer, Duck Tales, King's Bounty, Bard's Tale III. (Uramisten... — CoVboy) Ezenkívül eladó egy 8 programos cartridge turbo, fejbeállító stb. **Vadász József**, Gyöngyös, Mérges u.15. 9/54 a. 3200

C64, Plus/4-re cserélek zenéket. Főleg Future Composer zenéket keresek. Nekem ebből kb. 90 db. van már. Teljes gyűjteményem kb. 350 db.-ból áll. **Gyöcsi Norbert**, Miskolc, Kulich Gy. 11. 1/2. 3529

Keresem C64-re a King's Bounty, Pirates és a Wargame Construction Kit-et. Ezekért 150.- Ft-ot is adok. A lemezt nem eszem meg! Bácsútelek című: **Zöldy Sándor**, Budapest, IV. Erdősor út 18. 1046

YD DUDEZI! A JAHNY CREW™ (Codarek, GFX-man-ek és zugmások hordója) a legújabb és a legjobb stuffokat kínálja neked lemezen és kazettán! Nem ártkantsd ide címeket, mert nem térne ki. Cím: Jahny of JAHNY CREW™ — Simon János, Budapest, 1145. Thököly street 146/B. Tel.: 1636-971. Ha íraz, küldj válaszlehetőséget!

C64-re programcsere lemezen és kazettán. Listát kérek és küldök. Válaszborítékok béléggel kérek, 2100 db. programnév kezelésére, rendezésére, nyomtatásra való C64 program is eladó 500.- Ft-ért, adathordozóval együtt. **Grál János**, Tatabánya, II. Réti út 32. 2800

C64-re kellanének a következő programok: Dizzy I-IV., Last Ninja II., Robocop I-III., Ghostbusters II., Total Recall, Teenage Mutant Ninja Turtles, Predator, Back to the Future I-III kazettán. Cserébe adok: Karaté (pl. Int. Karaté+), sport (pl. Hot Dog), ügyesség (pl. Velicopod II.), kalend (pl. Commando, Boulder Dash 1,3,4) stb. Irjtok! **Németh Dávid**, Negykőrös, Biczó Déző utca 26. 2750

STOPI No wey man! Rapper here... Tanos Kriaztán az ISCH-ból várja minden C64-es géppel rendelkezők jelentkezését cserébe jelgéré! Rapper OFF! **Tanos Kriaztán/RAPPER**, 1204 Budapest, XX. Kossuth Lajos 36. V/59. Tel.: 1229-592 (este 7 után)

C64-es demo-k cseréjé! Jelentkezők! Friss munkákat, DEMO-kat is várok. Halljátok? **Tanos Kriaztán/RAPPER**, Budapest, XX. Kossuth Lajos u.36. V/59. 1204

C64 programcsere kazettán! Válaszborítékokat kérek! **Varga Gábor**, Budapest, Kerepesi út 5. 1087

C64-en programcsere lemezen-kazettán. Kéno: mindenféle stratégia, sport, menedzser és kaland program. Vén: North & South, Pirates!, Last Ninja 1-2-3, D.O.C., Dizzy I-IV, GPC, Super Monaco DP stb. Cím: **Hoszu Péter** (Pedro from PCF), Zamárdi, Sídóktól út 2/A. 8621

Keresek bármilyen RPG, kaland, stratégia, el, szerep vagy szimulátor programokat, amiket megvennék, vagy elcserélnék valamilyen más programra (C64, kazetta). Irjtok! **JASDIN**, Bősárány, Petőfi u.19. 9167

C64 kazettán Veszak utántöltés programokkal! Főleg repülés-szimulátor, de nem baj, ha nem utántöltés, előg, ha repül! Brrrrrrr. Brrrrr! Nem árt, ha közlés is van hozzá! Cím: **Galuska Szabolcs**, Miskolc, Kőcségy 7. X/1. 3524

Hil C64-esek! Super új programok kazettára. Pl.: Supremacy, Creaturas, Dolden Axe. Válaszborítékok listát küldök. **Tolva Kriaztán**, Tatabánya, Vadász u. 115. 2800. Tel.: (06-34) 13-657

C64 programcsere lemezen! Megvan: Zak, King's Bounty stb. Irj! Nem bánod meg! Minden levélre válaszlok! Cím: **Karcz Tibor**, Dorog, Schiller út 28. 2510

Hello C64-esek! Lemez játékok kazettán! Pl. Last Ninja III, Darkman, Warrior, Speedball I-II stb. **Kovacs László**, Budapest, IV. Liszt Ferenc u.19. 1041. Tel.: 1893-961 (hétköznap 14 óra után)

He velekinek kellene a Posidon kincse c. program, az cserére megrendelhető nélem. **Szabó Kriaztán**, Tapolca, Dimitrov I.1. 709. 8300

Hello! Hot C64-es proggy-k cseréje, lemezen. Listát kérek és küldök! Vérom a választókkal **Steiner Balázs**, Budapest, XXII. Rózsa R. u. 28. 1221

C64-es lemezes programok cseréje! Sok jó program megvan, mindenféle jellegű. Kérésre listát küldök, minden levélre választólok! Cím: **Selak Ervin**, Munkácsréz, Szigeti út 28. 8834

Yo mindenki! C64-re keresek intro és demo szerkesztőket, bármilyen kalandjáték-szerkesztőt, Cool contactot, Stratégia-rajongókat! **Megyer Bálint**, Veszprém, Zrínyi u.13/A. 8200. Tel.: (06-82) 28-559

Figyelem! C64-en lemezen a legújabb programok! He alvostad a hirdetőt, ragd! új tollat és írj nekem! Ne halaszd holnapra! Válaszborítékok listát adok. De kérek is, mert cseré elközelíthető. **Frankó Vitaly**, Békéscsaba, Andrassy u. 18/A. 5600

C64-es programok cseréje kazettán/lemezen. Kazettán: Shoot'em Up Construction Kit, Trans World stb. Lemezen: Deje Vu, Stealth Fighter stb. Válaszborítékokat! Listát kérek, küldök, Minden érdeklőt! **Szabó Zoltán**, Budapest, XIV. Szentmihályi út 19. V/2. 1144

C64 kazettás programcsere. 750 program. Keresem: Vincent, Silk Worm IV, Helter Skelter és minden jó szimulátort. **Miskolczi Roland**, Kazincbarcika, Paál László út 10. 2/1. 3700

Szerelném megszerazni a Robocop-ot (Robotzaru) és a Test Drive-ot kazettás formában. Kérem, hogyha létezik a Földön olyan élőlény, aki segíteni tudna rajtam, akkor küldje el bocsos személyemnek. He esetleg cseréprogramok is érdeklők, ezzel is szolgálhatok! **Nagy Zoltán**, Marcali, Ségvári E. u. 10. 8700

Keresem C64-re a következő programokat kazettán: Fighter Bomber, Nem, Storm Across Europe, Last Ninja 1-3, Tep Gun, Total Recall, Robocop 2, Batman — the Movie. Csak cseré! **Bago Attila**, Aszód, Podmaniczki út 5. 2170

He! C64 lemezi Egy lelkes szímu.gyűjtő vár kizhözten minden új prg-ra! Pl.: Stealth Fighter, Fighter Bomber, F-16 Combat Pilot... Csak kazettán! Cím: **Nagy Róbert**, Lenti, P. 36/301. 8960

C64 kazettán cseréje utántöltés és lite-os programok nagy választékban. Irj! **Grolmusz Dávid**, Budapest, XIV. Fűredi u.52. 1144

Keresem a Graphic Adventure Creator-I, e Face Off-I, a Speedball 2-t és stratégia programokat. Tudom adni a Hero Quest-et, North & South-t és az Elvira-t (C64 lemez). Fizethetok is! **Bolla Péter**, Győr, Rákos F. utca 8. 9024

64-esek! Adok, cserélek és mesolok programokat! **INGENI** Cím: **Calik Márton**, Budapest, III. Gyöngyvirág út 30. Tel.: 160. 9261. Budapestiek személyesen is jelentkezhetnek: 3-8 óráig. (Éjjel? — CoVboy) Mógöril

Hello Guys! Ha szeretnétek Cool programokat C64-re lemeze, akkor irjtok! (Csak felbolygott választókkal várunk leveleket). Cím: **Steiner Péter**, Budapest, XIV. Cinkoter út 41. V/2. 1141

C64-re programcsere kazettára. Pl.: Ninja Commando, Robocop 1-2, Last Ninja 3, Super Fist 2, Shadow Werlior, Batman — the Movie, Test Drive 1, Kérésre listát küldök. Terjek latván, Budapest, XVII. Perc u.91. 1171

C64 tulajdonosok! Iglyateli! Programcsere: lemezen/kazettán, programalap 1400 prg Cím: **Szék Csaba**, Szekszárd, Csopak út 10. 7100. Tel.: (06-74) 13-504

C64-re lemeze programokat cserélek! Pl.: Elvira, Beast, Creaturas, Turrican I-II, Tase Times stb. stb. Keresem: Az alvilág ura, Borrowed Time c. programokat. Kérésre listát küldök. **Bodnár János**, Debrecen, Vargokert út 1-3. 4/71. 4031

Hej, hej! Itt Wilhelm Tibor, egy C64 tulajdonos. Új floppy-mhoz szeretnék programokat szerelni, valamint eladnám DR-1535-ös NORIS magnémat kb. 2000.-ért, de lehet alkudozni is! Valamint vennék egy RESET gombot az USER PORT-re, ugyanis a SERIEL bemenetemen hibás a RESET láb, a fegyvesített biztosítótűből meg már elegem van! **Wilhelm Tibor**, Dyónk, Ady Endre út 13. 7064

Színvonalas 91-es programok cseréje C64-en lemeze. Bélyeggel ellátott választóborítékok listát küldök és várok! Irj. **Baukai Gábor**, Budapest, XI. Fegyvernek u. 123. 1116. Tel.: 186-5134

Keresek C64 lemeze színvonalos programokat olcsón (max. 10.- Ft/db. áron). Aki nek sok programja van, írjon! Válaszboríték nem kell! Listát kérek! Cím: **Szlágyi Miklós**, Debrecen, Kosárház u.53. 4030

Keresem a GEOS alaplemezt! Az eredetit! **Ágoston Lajos**, Ecsar, Ady Endre u. 4/B. III/4. 2233

C64 lemeze és kazettára keresek programnyelveket, assembler fordítókat (proli assembler, startool edass, stb.). Ha lehet, kérek leírást, de nem fontos! Programmal, vagy max. 30.- Ft-ot fizetek! **Bátfai Tamás**, Maklár, Egri út 41. 3397

C64-es programok cseréje kazettán. Keresem: Fighter Bomber, Maniac Mansion, Zak McKracken, Stealth Fighter, Megvan: World Games, California Games, Test Drive, Kick Off, Bosszú, **Ocsai Péter**, Oroszlány, Bartók B. u.16. 2840

C64 programcsere kazettán! Megvan: ELITE A/B, Trans World, Golden Axe, Új Vadnyugot I-II, Bosszú. Keresem: Test Drive I-III, Pirates, Lessor Squed, Necro Police, Carrier Command, Duck Tales. **Petőcz Péter**, Budapest, XXI. Kelenföldi u. 1/B. V/33. 1212

C64-es programcsere. Megvan: Monaco GP, Gazza 2, Leederboerd Golf, Ghostbusters, Hejrá Fradil... Keresem: Minden szöveges, sport, stratégia, utántöltés prg-t kazettára. **Kis Róbert**, Jászfelsőszentgyörgy, II. k. 2/a. 5111

64 hardware

C64 Final Cartr.III. 2.500.- Ft-ért eladó **Erd. Kozma**, Tel.: (06-36) 24-376 (hétfőgén)

Eladó 1541/II-es típusú garanciális, originál floppy drive 14.000.- Ft-ért. Ajándék egy Graphic Adventure Creator lemez. **Helmel Belend**, Sopron, Széchenyi tér 15. 9400

Allig használt (2 éves) C54 + floppy + 300 lemez (ezen kb. 500 régi és új program van) + könyvek + 2 db. gyári lemez (Remparts, Bounty Bob Strikes Back) eladó, vagy AMIGA 500-re cserélhető. **Nóti László**, Vasmospárcs, József Attila u. 53. 4287

C64 + reset + 1511/II drive + 75 lemez (88-90-es játékok) + magnó (beépített fejbeállítóval) + 7 játékkazetta + 2 joystick + 120-as lemeztartó + szakkönyvek eladó. Irányár: 34.000.- Ft. Lehet elküldni! **Biczó Péter**, Nagykőrös, Esedi u.14. 2750

Eladó egy C64 + magnó + 2 joy + 10 kazetta + 3 gyári + felhasználó, kézikönyv. Irányár: 16.000.- Ft. Érdeklődni (levélben). **Flas Norbert**, Budapest, III. Bebe K. u. 12. 4/16

C64 + reset gomb + 3 joy + magnó + 2 kazetta + OC118 floppy + 50 lemez + SANYO színes monitor külön-külön is sűrűsen eladó. Irányár: 50.000.- Ft (alkudni lehet). **Bagó Ákos**, Győr, Ybl Miklós út 3. 9012

Eladó: C64, 1541/II-es drive, datasette, szakkönyvek, 2 joy, 5 kazetta, 100 mérkőzés disk, 150 originál disk. Ár: 47.500.- Ft (6.250.- ATS). Alkudni lehet! **Honézi Ferenc**, Pécs, Csatlós J. u. 13. II/9. 7636

C64 + 1541/II + 80 db. 3M-es lemez programokkal + 3 supergame + reset 28.000.- Ft-ért eladó. **Dizézer Szabolcs**, Dyr, Krausz Dezső út 9. 9024

C64 + floppy + MPS-803 nyomtató + 30 lemez teli + joystick eladó 40.000,- Ft-ért. Esetleg külön is! Megéri! **Horváth Zoltán**, Budapest, XVIII. Havanna u.35. 1181. Tel.: 1-585-434

C64-es alapgép + magnó + 2 db. joystick + 300 db. programmal eladó. Egy éves jó állapotban lévő gépet kaphatsz! Irányár: 17.000,- Ft. Cím: **Faddi János**, Kiskunhalas, Vörösmarty u.7. 6400

Eladó C64/II. + magnó + cartridge + új, javítható tápegység, joystick, kazetták, könyvek. Irányár: 13.000,- Ft. Cím: **Rippi Róbert**, Budapest, XVI. Ujlak u.12. V/5. 1173. Tel.: 1789-689

Keresek jó állapotban lévő (esetleg új) 1541/II-es drive-ot, valamint eladó egy Mk 6.0 PLUS Cartridge, magyar nyelvű leírással. Cím: **Kugler András**, Tahkótelep, Gyöngyvirág 16. 2021

Eladó C54 számítógép, 1641-es floppyval, 35 db. 3M-es és 24 db. egyéb márkájú lemezzel, szuper játékokkal. Sürgős! Irányár: 28.000,- Ft. **Jancsi Zoltán**, Érd, Tárnoki út 138. 2030

3 hónapos C64/II. + 1530 dalasett + néhány program eladó. Irányár: 14.500,- Ft. Cím: **Farkas Zoltán**, Jászberény, Kínizs u. 30. 5100

Eladó C64/II. + OC 118N + 70 lemez + 1 joy + 1 magnó. Külön is! Érdeklődni: Tel.: (06-76) 42-094. Levél: **Varga László**, Lakitelek, Zrínyi 21. 6065

Gazdálkó keres egy C64 konfigurációt: C64/II. + 1541 drive + QuickJoy + SSF 314 TV + FINAL III. + 50 disk. Irányár: 32.900,- Ft. Alkudni lehet! Jelszó: **Megegyezünk!** **Horváth Arnold**, Budapest, III. Fiedler R.u. 18. 2/9. 1031

Eladó C64 + 1541/II lemezezőegység + SpeedDOS + 70 db. lemez + Diskstart (100 db-os) + 2 db. mikrokeposolós joystick. Irányár: 43.000,- Ft. **Keeli Lóránt**, Budapest, VIII. Losonci tér 5. 1083. Tel.: 134-63-06

C64 + 1541/II. floppy + 70 tele lemez + magnó + 56 tele kazetta + kazettabox + micro joystick + SUPER GAMES CARTRIDGE + szakirodalom egyben sürgősen eladó. Áránálótokat csak levélben! Cím: **M. Baranyos Mihály**, Máriapócs, Ofenháti út 18. 4326

PIRANHA Soft évvégi kiadásával Eladó 1 db. SFG 1001-es floppy drive. Több, mint 4000 block-ra formázható! Kétféles. Ár: 15-17 ezer forint. Tel.: (06-66) 99-315 (**Love Levente**)

Olcsón eladó Commodore 64 + magnó + joystick + 600 program + sokféle szak-könyv + játékleírások + reszet. Akár külön-külön is! **Pató Roland**, Pécs, Abaliget u. 12., vagy Budapest, XI. Irinyi J.u. 9-11. (Kármán Kollégium)

Eladó C64 + 1541/2. + 3 szuper game + reszet + 50 db. 3M-es lemez + magnó, külön-külön is. Irányár: 25.999,- Ft. Cím: **Glázer Szabolcs**, Győr, Krausz Dezső út 9. 9024

Ez az C64 összes tartozékokkal eladó. Nagyon olcsón! Német fordítást is vállalok! **Jocob**, Tel.: (06-46) 24-736. Miskolc, Korvin G.u.9. 7/2. 3530

Eladó C128, 1571-es drive, programok, könyvek, ENTERPRISE-t, Spectrum-128-al, 1541-es drive-ot beszámítok! Érdeklődni: **Gelléri Bertalan**, Várpalota, Gárdonyi G.út 41. 8100. Tel.: (06-80) 72-555/38. mellék (napközben)

Teljes C64 rendszer (alapgép, floppy, magnó, printer, Junoszy, lemezek, kazetták, joystick-ek, cartridge-ek, szakkönyvek) eladó 42.000,- Ft-ért, vagy Winchester és monitor nélküli AT 286-ra cserélendő. **Pándur István**, Gúnyóváros, Szabadság út 17. III/3. 2400

C64, VC 1541, C= monitor (color), joystick, 45 lemez, lemeztartó, bőséges szaki-rodalom CSAK EGYBEN sürgősen eladó! **Takács Gábor**, Pécs, Kolozsvár u.1/a. 7623. Tel.: (06-72) 20-615

Eladó! Sürgősen! Alig használt 1541 drive. Nagyon olcsón! Vátem beszálthat! Tel.: (06-62) 20-081 (bármikor) (**Klász Péter**, Szeged, Kálvária tér 25. 6725)

Eladnám a következő dolgokat: C64/G, 1541/II, magnó, 60 db. lemez, 12 db. kazetta, 2 db. cartridge, 2 joy (1 mikrokeposolós). Esetleg Amiga 500-ra cserélném. Érdeklődni levélben: **Kántor Ákos**, Jászapáti, István király út 32. 5130

C64-es cartridge-eim: olvasón eladók (FASTLOAD, DATASET, FINAL II, SUPER-MASOLOGY). Érdeklődni: **Gitta István**, Miskolc, János Ferenc 8. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 84-454

Sürgősen eladó 2 db. alig használt 1 éves C64/II. beépített reszet + Super floppy-sprinter. Továbbá 2 db. 1541/II. floppy + 200 db. lemez super játékokkal + 6 db. joystick + 2 db. magnó kazettákkal, íródalom + 1 db. mouse. Irányár: csak 33.000,- /garantúra). Lehet választani is. Cím: **Lengyel Sándor**, Balatonfüred, Patófi út 37. 8230

C64/II., magnó, Final III, 2 joystick, 200 játék és egyéb program kazettán eladó. **Székely Krisztián**, Győr, Hűség krt. 41. 9023. Tel.: (06-96) 20-364

Keresek jó állapotban lévő 1541/II-es drive-ot, esetleg lemezekkel, diskbox-szal, joy-jal, minél olcsóbban. **Horváth Teodor**, Budapest, Tel.: 1377-660

Eladó C64, 1541/II. floppy, PHILIPS monitor, 50 lemez programokkal, 2 joy. Cím: **Marancsik Roland**, Baja, Bara u.2/1. F/3. 6500

Eladó kitűnő állapotban lévő 3/4 éves C64/II. + 3 hónapos drive + Leviz magnó + 15 kazetta + félszáz lemez + 2 Quick Shot II. micro Joy + 1001/2.3 + leírások + tápkápek cirka 39.000,- Ft-ért. Cím: **Lurvig Zoltán**, Kímle, Béke u. 79. 9181

MPS 801 v. hasonló nyomtatóért cserébe adnék 2 sebességes sztereo órsós magnót + 2 db. három utas hangládát. 85-90-es Rádiótechnikákat adnék a Mikrovilág régebbi azeiméit. Cím: **Szombati János**, Mátyásdomb, Agoston pta. 7. 8134

Féléves C64, floppy, magnó, joystick, lemezek és kazetták eladó. Érdeklődni: **Csernyik Zoltán**, Veszprém, Dobi István u. 19/A. F/1. 8200, vagy tel.: (06-80) 21-188-es telefonon.

Olcsón eladó Commodore 1802-es színes monitor. Érdeklődni: az 1787-122/262 mell. telefonon munkanapokon 7h 15 - 15h 45-ig **Köncenénél**.

Új Ocean floppy eladó. Stratégiai és szimulátorok C64-re ugyanitt. **Benke Gábor**, Jászberény, Szent István krt. 11. 5100

Garanciális C64/II + 1541/II + 80 lemez (lemeztartó) szuper játékokkal + joy (13.000 + 14.000 + 5.000 + 500) egyben 29.900,- Ft-ért eladó. Jelentkezni levélben; **Tomaskovics Kriszta**, Budapest, XIII. Kell u.9. F/3. vagy telefonon: 1885-131 (Molnár fák) lehet du. 18-20h.

Sürgősen eladó C64 + 1581 floppy, magnó, 3 joy, kazetták, 20 db. lemez és újságok 30.000,- Ft-ért. Érdeklődni: **M. Lakatos András**, Miskolc, Csersely út 65. 3525. Tel.: (06-46) 56-708

C64/II, 1541/II, Color monitor, 50 lemez, Quickshot Joy V., bőséges szakirodalom, Casio PT-87 szintetizátor eladó! **Takács Gábor**, Pécs, Kolozsvár u. 1/a. 7623. Tel.: (06-72) 20-615

Final III. cartridge-t keresek megvételre. Bármilyen megoldás érdekel. **Csanoka Tamás**, Békod, Ady Endre út 12.2855

Eladó egy FINAL III. cartridge magyar nyelvű leírással. Az áramindóssze 2.900,- Ft + postaköltség. Akit érdekel, a következő címen érdeklődhethet: **Körösey László**, Nyíregyháza, Irinyi J.u. 2/B. 4400

Eladó egy Action Replay Mk 7.0 3.500,- Ft-ért, valamint 85 db. C54-es lemez, lemeztartóval, programokkal. Eladó egy hangdigitizáló lemezzel együtt, csak 2.200,- Ft-ért. **Varga Leonárd**, Hort, Madách út 5. 3014

Eladó egy C64 (1 éves) + 1541/II. + Printer + 125 lemez (csak színvonalas programokkal) + szakirodalom + CoV-ok, Armeg-egyezés azert! Cím: **Csaba Gergely**, Debrecen, Bathlen G.u. 33. 4028

Amiga

AMIGA 500, nagyon jó állapotban, 9 hónap garanciával, RF-modulátorral (esetleg lemezekkel) egyben vagy külön eladó. Ár: megegyezéssel. Tel.: Bp. 1767-898 (**Molnár**)

Eladó AMIGA 500, 512 kbyte bővítővel 45.000,- Ft-ért. 1084S Stereo color monitor 25.000,- Ft-ért, 280 db. teli lemez játékokkal 12.000,- Ft-ért, 2 joy 2.000,- Ft-ért eladó. Együtt is eladó 78.000,- Ft-ért! **M. Lőrinc Dezső**, Budapest, III. Tompa Mihály út 3. 1039. Tel.: 160-8639

AMIGA 500 + ogér + lemezek eladó 41.500,- Ft-ért. 512 K-s bővítő 3.900,- Ft, Infra joy 1.290,- Ft. Lehetőleg egyben. Sürgős! 5 1/4"-os GS/GD disk 1.490,- Ft/50 db. 3,5"-os disk 45,- Ft/db. Áron eladó. Érdeklődni telefonon: **Horváth Péter**, (06-99) 19-191

Amigára színvonalas vadonatúj alkerprogramok eladók. Érdeklődés kizárólag levelelben. Listát választóritékek küldök. **Szauter István**, Budapest, IX. Ráday 40. V/7. 1092

Akiknek kell 1. Megás Amiga + TV modul + 2 gombos egér 47.500,-ért, vagy 100 db 3,5"-os original lemez 4.000,-ért, azok csak írjanak meg ma! **Glázer Szabolcs**, Győr, Krausz 9. 9024 (személyesen 16 óra után)

Programcsere Amigán. Cím: **Glázer Szabolcs**, Győr, Krausz Dezső út 9. 9024 (Nem lesz az egy kicsit sok, Glázi? — CoVboy)

STOP! No way men! RAPPER here... Tanos Krisztián az ISCH-tól várja minden Amiga géppel rendelkezők jelentkezését, csare-bere jelisére. RAPPER OFF! **Tanos Krisztián/RAPPER**, Budapest, XX. Kossuth L.u.36. V/59. 1204. Tel.: 1229-592

AMIGA demo-k cseréjél Jelentkezzetek! Frias munkákat, GEMO-kat is várók. Halljálk? **Tanos Krisztián/RAPPER**, Budapest, XX. Kossuth L.u.36. V/59. 1204

Színes monitor (12" RGB) Amigához sürgősen eladó (16.000,- Ft) + Boot Selector áron alul eladó. **Nagy Norbert**, Gyöngyös, Bethlen Gábor 10/2. 3200. Tel.: (06-37) 16-261

AMIGA 500-ra mindenféle programot cserélek (5 1/4" lemezeken is). Válaszborítékot listát küldök. **Nagy Norbert**, Gyöngyös, Bethlen Gábor 10/2. 3200. Tel.: (06-37) 16-261

Új AMIGA 500-as eladó 42.000,- Ft-ért. Érdeklődni: **Szuchy Csaba**, Békéscsaba, Achim u. 27. 5600

AMIGA programokat cserélek. Cserealapom 200 lemez. A legújabb '91-es programok megvannak. Cím: **Jankó Zoltán**, Érd, Hunyadi J.u. 23. 2030

AMIGA 500 + monitor eladó 55.000,- Ft-ért. Lehet alkudozni. Cím: **Bezzegh Károly**, Békés, Mórész Zs. u. 13. 5630

Amigán régebbi és új programokat cserélek (200 DISK-en). Keresem: Dragon's Lair I-II, Space Ace. Listát kérek és küldök. **Háncs Péter**, Budapest, XVII. Garas u.10. II/3. 1181. Tel.: 1288-338

Figyelem! AMIGA 500 tartozékokkal sürgősen eladó! Ár: 60.000,- Ft. Érdeklődni lehet: **Kálmár Tamás**, Budapest, Tel.: 137-0048 (18h után)

AMIGA 500-hoz vennék fál Megebyte-os memóriabővítőt. Áránálótokat kérek. Programok cseréje is érdekel. Írhat mindenki (válaszboríték). Cím: **Németh Gábor**, Baja, Tessedik S. u.3/a. 6500

Eladó egy hibás AMIGA belső drive, 0,5 MB bővítő, diskbox (80/3,5") - az utóbbl 945,- Ft-ért -, valamint Amigán programcsere. **Kálmán Tamás**, Szolnok, Kántor u.2. 5000. Tel.: (06-56) 44-729

Sierra programcsere AMIGA-n. **Fehér Szabolcs**, Budapest, IV. Berzsenyi tér 11/E. 1046

Amiga programcsere. **Halek Zoltán**, Budapest, XXI. Kossuth L.u.101/B. VII/21. 1211

Eladó: Amiga 1000 1M RAM + monitor, 80 lemez, joystick, IBM modulátor, könyvek, tartozékok együtt 65.000,- Ft-ért. Tel.: Bp. 156-7189 (**Lak Botond**)

Plus! és társai

Plus/4, C-16-ra legújabb és legolcsóbb programok lemezen és kazettán eladók. **Bende Ferenc**, Pépa, Átlla u. 5/B. 8500

Plus/4-en megyen a BMX, Labirintus, Klut az erdőbe?, Verem. Ezeket a Saboteur, Mercenary 1,2, Titkos ügynök, Gengszter o. programkötetkire cserélném. **Gál Csaba**, Budapest, VI. Izabella u.71. 3 om/3t. 1064

Plus/4 eladó 9.500,- Ft-ért. A vevőnek 2.500,- Ft-ért új magnót szerzek, ha igényli. Gépemhez könyveket és kazettákat kb. 250 programot adok. Érdeklődni lehet: Bp. Tel.: 1731-642. **Szabó Árpád**, Budapest, XIII. Párkány u. 46. VIII/47. 1138

Eladó: Plus/4, 1551 floppy, magnó, joystick, kazetták (1050 prg. új és régi), lemezek (45 db), Irodalom. Esetleg IBM PC-re cserélném. Ár: 33.000,- Ft. Bárdos Imre, Borsodnádásd, Rákóczi út 23/A. 3671

Eladó egy C=ompy +4-es; Mono-chroma monitor + kábel; DATA-CORDER-64-es átalakító Plus/4-re; 2 db. Joy Quakehoz 2 plus; legújabb stuffok. Ehhez járul 2 db. 64 kbyte-os EPROM, ezekbe bármilyen égethető... és esetleg 1 db. plusz EPROM, beégetve extrákkal (ami egy felhasználónak kell — CDPY, packer, GFX-Moclar, szöveg szerkesztő) és rengeteg szakirodalom (gépí kód, PASCAL, FORTH stb.)! Mindez kb. 15.000,- Ft-ért, de lehet hogy lesznek olyan órák, hogy odaadom kb. 10.000,- Ft-ért! Kedvezmények megbeszélés után... Cím: Simon János — Jahny of JAHNY CREW®™, Budapest, Thököly út 148/B, 1145. Tel.: 1836-971. Ha írsz, akkor küldj válaszlehetőséget! Véllet után NAGYON jutányos áron látok el majd a legújabb játékokkal, programokkal! Nem hagyhatod ki!!!

Plus/4-ra lemezen vagy kazettán keresem a Booty 16, Flight Path 737, Saboteur, Magician's Curse 2.3, Auf Woderschan Monty, The Tomb of Tarrabash, Ghost Town, Scoopy Doo valamelyikét, cserélem lemezen az Auto Zone, Loco Coco, Locomotion, Kikstart 1.2, World Series Baseball, Bky, Boogo, Paint Box 16, Csodálatos Simon, Robin to the Rescue, Duplicate +4 (másoló), Hardeopy (printelő) programokat. Listát kérek küldök, Baranyt Dábor, Budapest, XII. Fülemlé u. 12-18/6A. 121

COOL Stuff! A legújabb programokat vesszük fel adatbázis programhordozóidra! Garantiált minőség! A game-eket megjelenésük után 2 héttel már felnyomhatjuk lemezedre v. kazettádra! Címeket nem írok, mert nincs rá elég hely! Cím: Jahny of JAHNY CREW®™ — Simon János, Budapest, XIV. Thököly u. 148/B. 1145. Tel.: 1836-971. Ha írsz, küldj válaszlehetőséget!

Commodore Plus/4-es Eprommal a legjobb csúcs turbókkal eladom. Irányár: csak 1000,- Ft. Válaszborítékot kérek! Bucsok Attila, Dunaújváros, Dagarin tér 19. Fsz/3. 2400

Eladó Commodore Plus/4, 450 programmal, mognóval, joystick-kal, szakkönyvekkel 12.000,- Ft-ért. Érdeklődni: Csik Jenő, Budapest, Tel.: 127-8517

Commodore 16, Plus/4, 116-osok részére lemezen és kazettán olvasható újság: címe INFO. Ára nincs, hirdetés ingyenes. Láng Attila, Budapest, III. Gyűri u. 28. IV/6. 1039

Hil Keresem Plusra a Headjust mognófej: állító programot. Az árban megegyezünk. Varga Balázs, Kapuvár, Földvár u.5. 9330. Tel.: (06-97) 42-448

Commodore Plus/4-re, C16-ra régi és a legújabb programok cseréje kazettán. Listát kérek és küldök. Cím: Molnár István, Kecskemét, Dankó P.u.33. 6000

Figyelmelt! Eladó egy Plus/4 + magnó + 1 micro joy + 7 super könyv és 12 kazetta extra játékokkal. Ára: 5.000,- Ft! Érdeklődni: Geroncsár Balázs, Zalaegerszeg, Hoggalyja 34. 8900. Tel.: (06-92) 17-318

Plus/4-es programokat keresek kazettán. 13 éves debreceni lány vagyok, most nemrég kaptam a gépet. Kérem segítségnek örülnék, természetesen kalandorok kíméltéknek! Kádár Adrienn, Debrecen, István út 35. IV/10. 4031

Plus/4-es programcsere lemezen! 1551-es floppy-sok jelentkezzetek! Ajánlatom a CoV 16-beli Keresek olyan embert, aki az 1541-re írt turbókat átírja 1551-re. Keresek 1551-re gyorsmásokkat. A címem: Szabó Balázs/BATMAN, Karakószorosók, Kossuth u. 50. 6491

IBM és társai

IBM PC játékokat cserélek és adok. 5,25'-os, 360K-s, vagy 1,2 mógás lemezen tudok cserélni. Szükség esetén 3,5'-os, 720K-s lemezen is. Láng Attila D., Budapest, III. Dyrú u.28. IV/6. 1039

IBM PC tulajdonosok figyelmé! Programcsere! 5,25' DS/DD & DS/HD (Virusoktól kíméljétek!). Cím: Szék Csaba, Szekszárd, Csopak u. 10. 7100. Tel.: (06-74) 13-504

Keresem a LARRY I., KO I és a SQ I-re animált VGA-s, 1991-es verzióját PC-re. Sierra programcsere. Keresem még PC-re a LARRY V-ét is (VGA). Fizetnék is érte. Fehér Szabolcs, Budapest, IV. Berzsenyi tér 11/E. 1046

Hogyan PC tulajdonos keresi a következő programokat: Pirates, Elite, Secret G.M.I., Larry 1-3, Populous, Test Drive III, PQ II, Akár pénzt is. Cím: Hegedűs Dábor, Pécs, Lengyel Gy. 8/B. 7633

Programcsere IBM AT-n! Megvannak: pl. F-19, F-29, Populous, SQ 4, Wolfpack, North & South, Gunbeat, Metal Mutant, Prince... stb. Mindenféle játék- és felhasználó prg. érdeklő írj! Ulrich András, Tiszaújváros, Bethlen G. út 18. 3580

Eladói IBM PC/AT 286-16 MHz, 2 MB RAM, 1,2 MB FDD, 44 MB HDD, 101 g. bill., Monochrome/Printcard, Hercules Monochrome 14" leketo/félszín monitor, MS-DOS 5.0, programok. Mindez 75.000,- Ft-ért. Fodor Szabolcs, Tiszaújváros, Tel.: (06-49) 15-474

IBM PC/AT programcsere! Megvannak: TD3, DOC, LHX, Blockout, Centurion, Targhem, A-10 Tank Killer. Keresem: Xanomorph, Gunship 2000, Larry Games, Nyomatató programot, demo-kat! Igól István, Sajóváros, Rákóczi út 23. 3712

Egyéb

Atal! 1029 nyomtató eladó 10.000,- Ft-ért, ZX Spectrum 128K + magnó + multiface + 2 db. joy + 10db. programkazetta 15.000,- Ft-ért. Speccy DOS floppy, illesztő + 620 Kb floppy + tápegység + 20db. lemez 15.000,- Ft-ért, Orova József, Székesfehérvár, Fáy A. t.p. 10/C. III/38. 8000

Csá Iluk, lányok! Nagy üzlet van kitérásban! Küldjétek el nekem 'A BAJNOKOK PRÓBÁJA, a TITÁN, a HALÁLTALIZMÁN című könyveket, cserébe megkapjátok az UV I-II-1 eredeti kazettán, Kóvi Tibor, Pérdúrdó, Katona J.u. 9. 8100

Gfxman szerepében csepertő keresek. Bérmentésben vállalok grafikai munkákat! Részleteket levélben. Ugyanitt programcsere lemezen. Kérj listát! CUBE (Esztergályos Kolos), Budapest, XVI. Futóréz u.87. IV/4. 1165

FIGYELEM! Fontos! Felszólítom Ruskovics Péter pomázli fazon, hogy mielőbb szolgálja vissza No. 4. kazettámat, melyet 2,5 évvel ezelőtt kölcsönkért 1 hétre. Van bór e potádon Rus? Veress Roland, Pomáz, Lukács Jenő u. 2. 2013

Eladó ZX Spectrum, 200 programmal, szakkönyvekkel 8.000,- Ft-ért. Érdeklődni: M. Csik Jenő, Budapest, Tel.: 127-8517

HEELP! Keresem a 'PIRATES!' című program magyar nyelvű leírását, valamint az eredeti (gyári) tórképét! Íratok! JASON, Bő-sárikány, Petőfi u.19. 9187

Helló LL.B.I! Tiesek potázni tudok? Még a címeteket sem moritok rálni a borítékra? Milyen LAMER csapat az ilyen? A hangnem nagyon ismerős! Tanos Krisztián/RAPPER, Budapest, XX. Kossuth Lu.36. V/59. 1204.

Szécsok! Kinek van ezüskéje a CoV 1,2. számára? Nálam bioszerazhetéki Cserélhetünk például: utántöltős programokra (64). Pé...re, üres lemez v. kazettára, régi TOP GUN-re. Jelentkezzetek az ajánlattal! Cím: Galuska Szabolcs, Miskolc, Kőlcsey 7. X/1. 3524

TVC 64K + távvezérlés magnó + kb. 350 prg. + joystick + Junoszy video-monitor + szakirodalom, leírások mindössze 15.000,- Ft-ért külön-külön is eladó. Nyóri Csaba, Orosháza, Falus Elek u. 22. 5900

Eladói 1 db. ENTERPRISE + magnó + joystick-csatlakoztató + 1 db. joystick + 5 db. játékkazetta + 1 db. DEMO-kazetta + felhasználói kézikönyv. Irányár: 11.000,- Ft. A vételár egy összegben fizetendő kll. Ajánlatokat az alábbi címre várak: Dyrógy Csaba, Budapest, XX. Biró Mihály u. 14. VII. emelet. 1203. Tel.: 1582-942. Szécsok, azt ne hagyjátok kll!

Vadl új DECK, jótállással eladói Irányár: 9.900,- Ft. Helmei Péter, Mazókóvesd, Várjú u. 18. 3400, vagy Tel.: (06-40) 12-602 (UZI)

Szolnoki lantasy klub létrehozásához társakat keresek, korra és nemre való tekintet nélkül! Nem hátrány AD&D vagy angol tudás. Tanács Lajos, Szolnok, Széchenyi u. 4. 5000

El szeretném adni jó állapotban lévő ENTERPRISE típusú számítógépet, tartozékaival együtt, amely: Grundig magnó, 1 db. joystick + illesztő, játékok, demo programok, folyóiratok, könyvek. A telefonszámom: Bp. 1184-370 (Cseriati Csaba)

SAM Coupé program és tapasztalatcsere. Szabó Krisztián, Siklós, Ségvári tér 33. 7800. Tel.: (06-73) 21-641

Eladó 1 db. PHILIPS CM 80-as monochroma monitor 10.000,- Ft-ért, valamint 2 db. Quakehoz joystick és 1 db. DATA-CORDER magnó 5.000,- Ft-ért. Cím: Kovács Attila, Monorierdő, Fűrdő u.26. 2213

Eladó az 578 Kbyte és a C-Mánia oddig megjelent számai külön is (nagyon olcsón), és az AMIGA 500 felhasználói kézikönyv magyarul! Halek Zolt, Budapest, XXI. Kossuth L.u. 101/B. VII/21. 1211

CYBERPUNKS RPG CLUB!!! Hey Adventurer! Akar az új dungeon-okban szórnyokat püfölni? Ha igen, lép be közénk! Válaszborítékért részletes journal-t küldünk! Encampment: Mr. Ruby Rat, Budapest, X. Nyitra u. 17/A. 1105, vagy Mengue the Cool, Budapest, X. Kőrösi Csoma út 18-20, III/41. 1102

CoV 1,2 számai elcsereélhetők 64-es kazetták utántöltős programokért, vagy Az Exotic legújabb(!) kazettájáért (jó a másolat is). Bővebbet levélben! Cím: Galuska Szabolcs, Miskolc, Kőlcsey 7. X/1. 3524.

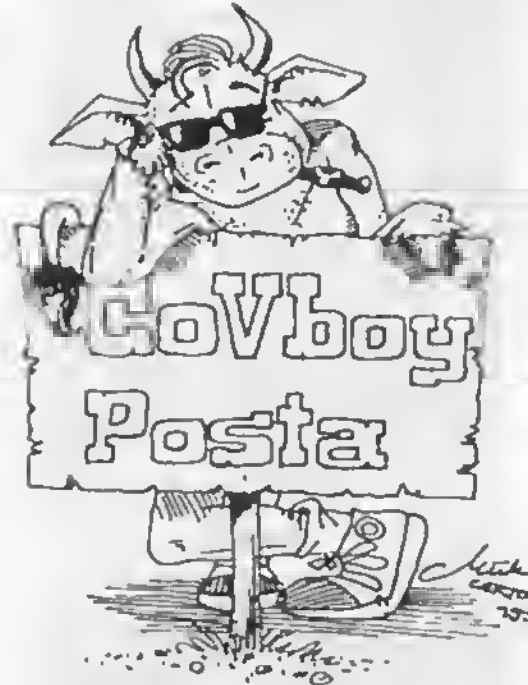
Eladó új állapotban lévő ENTERPRISE 128K + magnó + 200 játék + joy átalakító + 9 gyári játék + joy csak egyben 15.000,- Ft-ért. Érdeklődni levélben: Tomaskovics Kriszta, Budapest, XIII. Kellé u.9. F/3, vagy telefonon: 1885-131 (Molnár lakás) lehet.

Eladó Sincsi ZX Spectrum 48K + 35 db. kazetta, játék- és felhasználói programokkal + 1 db. Quakehoz I. + 1 db. számítógép-magnó + Irodalom (SpV összes, LSI-k stb.), Ajánlatokat kérek. Cím: Szatmári Péter, Nyírbátor, Kossuth u.48. 4300

Akar jó plakátokat, kazettaborítókát, jó POKE-okat, HI-FI minőségű zenét C64-ra és Amigára? Írj! Kazettára írt lemezes programokra is elcsereélhetők! Gréczy Sándor (Super SANYO Soft Ltd.), Jászalsószentgyörgy, Fő út 38. 5111

Eladó egy ZX Spectrum 48Kbyte trafo nélkül 5.500,- Ft-ért. Alkudni lehet! Varga Leonárd, Hort, Madách u.5. 3014

Hát cool! Egész évben fontam a körmeimet és így hosszadalmas munkám meghozta gyümölcsét: körmönfontam öt oldalt sikerült birtokba kerítenem a dupla számbóli! Ez még csak a kezdet, de erra már jó lesz, hogy ezután mindig arra hívekozzak, hogy "ha a 20-asban is 5 oldal levelezés volt, akkor miért ne lehetne, most is őt?" A dupla számról eszembe jutott, hogy már december van! Hogy rohan az idő... Mindjárt vége az evnek, pedig magall közöttem is néhány levelet! Ezidőtájt az emberek különféle banalitások kivágatásával azórakoztatják egymást. Én most nom kivágatok ilyeneket nektek (majd megteszik ezt helyettem mások) — csak azt kívénom mindenkinek, amit ő nekam (őzt viszont lehet szorozni kettővel)... A Milka-tehónnok meg ezt kívánom, hogy jövőre ne találkozzon földühödött reklámpropagandistákkal, akik illára mázolja. Van egyébként egy vidám hírem, amittől valószínűleg mindenk (jég)virágos hangulatba kerülhet: Genot elvitték katonának, így mindenk nyugodtan tórhet nyugovóra karácsony és szilveszter időszakán — Geno addig kivont csóttollal örködik az álma felett... (Megjegyzem, hogy egy kicsit megingott a hítem a honvédség színvonalát illetően — ha már a Geno is jó nekik katonának, akkor ott valami nagy gáz van...)



Robert Redford születik...

Na, itt jön a tv-s marhaság, amit a múltkor ígértem válasznak a kérdésekre. Előrebocsátanám, hogy én nem láttam "magam" (nem nézek tv-t, mert az árt az egészságnak), tehát fogalmam sincs, hogy mi hangzott el, mit vágta ki, mit vágta be (a technika nagy úr...) Csak azt mondom, amit láttam. Nem mondom véleményem so — mindenképpen lovonhatja a konzekvenciákat magától is. Ha már úgyis tv-ről van szó, megpróbálok filmszerűen felvillanítani a történéseket, de én a filmekbe is be szoktam azúrkálni azt, amit éppen gondoltam.)

Előzmények! A színhely Balaton, Augusztus van, meleg és én éppen számolom az angolnákat, Csanáttalul felsétálok az én kis kukómba némi pénzmagért (néha nekem is számoltak azon a helyen, ahonnan számoltam). A portás azzal logad, hogy üzenetet hagytak az embernek, a nagy fekete kutyaival: "Húzzál vissza ezerrel Pestre! Nem érdekel, milyen női szédlész, nem érdekel, meddig akarsz maradni és iz sem érdekel, hogy milyen kilógást liszsz kitalálni — másszáll fel! <aláírási>" Szívemet melegség tölti el. Ah! Hiszen én hiányzom valakinek, aki már egyszerűen nem bírja ki nélkülem... (de mi ez a diszsonáns hangnem és egyáltalán hogyan talált meg?) Mindegy.

Vált a kép. A helyszín Budapest, sokkal melegebb van, viszont ninesenek angolnák. Belibbenek a CoV-ba.

— Na, mi van? (Szettek rögtön a témára térni.)

— Figyelj, bácsika, interjút akarnak veled csinálni a TV-ben.

— Na és? Évért kellett elszakadnom a sorcimódtól?

— Nem érted, ember?! Interjút...

— Igen, ezt már említetted. Kik ezek?

— Valami 'Freeze Szerkesztőség', vagy mi a szósz. Valami négyrészes műsori csónálnak a számlógépes játékokról.

— Na és? Nélkülem ez nem megy?

— Megörültél, ember?! Tudod mennyire kerül egyetlen másodperc reklám a tv-ben?

— Természetesen tudom, de ha jól emlékszem, senki nem kérte meg, hogy én akarok-e interjút adni. Én pedig nem kívánok semmiféle...

— Hogyan kívántál! (összevont szemöldök...) Minden vágyad, hogy interjút adjál, barátom! Érted?! Minden vágyad! (Még összevontabb szemöldök...)

— Oóóó... Aha. Jó. És mit mondjak?

— Mindegy. Elmész, mosolygysz, szép leszel és húsz perccel át reklámmal bennünek. Ingyen. Kérdelek, hogy mit mondasz? Majd csak kérdeznék valamit... (Éképp felszerezve értékes instrukciókkal, kapok egy telefonszámot, ahol legkésőbb másnap délelőtt fel kell hívnom

egy holgyet. Jó. Akkor addig ráér... Másnap délelőtt, ami egyébként péntek!)

— Kihimimim... (megpróbálok valami igazán férfiasan zengő baritonit prezentálni. Nem sikerül...) Jónaput kívánok ezerszavúak. Másnéven CoVboy és ezt a számmat kaptam...

— Jaj, de jó, hogy végre előkerítették magát... (Mmmmmmmmmmm, de kellemes hangja van! Biztos szőke...) ...és holnap van az utolsó felvételi nap, tehát nagyon jó lenne, ha holnap ráérne... (Nyugodtan tegezzél, bábl...) ...és el tudna jönni... (Persze, hogy el tudok menni hozzád...) ...az V. stúdióba. Itt az Árpád-híd budai hídlőjénél van. Tudja hol van a Lajos utca?

— Igen, tudom, hogy hol van az Árpád-híd, azt is tudom, hol van Buda és azt is tudom, hol van a Lajos utca. Ott van a végében a Lajostanya nevű hely, ahol esapolt Spatent adnak és az alsó részében van ilyen célhadobálós játéka... jaj, elnézés! Hol van ott stúdió? A lakótelepen?

— A régi zsidó zsinagóga épületében, a...

— Elnézés, hol?

— A régi zsidó zsinagóga épületében. A TV bérbe vette és ott rendezte be az V. stúdiót. Legyen szíves akkor holnap reggel 8 órakor jelenjen ott meg és ott majd mindent elmondanak magának.

— Oóóóó... (Megörült ez a nő?! Mi vagyok én, rigó?) Nem kúrák egy kicsit ez az időpont? Tudja, az a helyzet, hogy oóóó... (Mit mondjak, miért nem kelek fel nekik ilyen lehetetlen időpontokban?) ... szóval pont erre az időre egy rendkívül fontos üzleti tárgyalásom van, amit sajnos már sehogy sem tudok lemondani és...

— Rendben, akkor megtelelné 10 óra?

— 10 óra? Pillanat, megnézem a naptáramat... (közben leléköl az asztalról egy eszmő levelet, hogy jó hangosan zizegjenek) Most látom, hogy fél tízre van beírva ide valaki, tehát sajnos...

— Akkor 14 óra? (Jó, addigra talán felkelek...)

— Igen, az azt hiszem megfelelő. Azt szeretném még kérdezni, hogy...

— Jaj, ne haragudjon, egy eszmő dolgom van még, igazán köszönöm, hogy felhívott, majd ott mindent elmondanak magának, a viszonthallásra! Kiatt. (Hízafele menet véletlenül belebotlottam egy régi ismerősbe, aki természetesen úgy kezdte, hogy "hellómvánvedgyeregyünkbeide" — így tehát mindenképpen sejtethet, hogy olyan reggel 4 felé keveredtem haza. Másnap (aznap) délután sikerült valahogy fél egy felé felkelnem magamba, fizéri jók a szöveg órák! A helyszín tehát az V. stúdió zsinagóga és sokkal, de sokkal melegebb van, mint az előző három héten együttvéve. Két perccel 14 óra előtt felidőnk a horizon-

tan. Ismerős alakot pillantok meg. Ő küldött ide engem CoV-ot "reklámozni". Valahogy olyan szundán néz rám. Hm. Lehet, hogy furesán állnak a szemem a tegnapiból kifolyólag? Megpróbálom lehámozni a nyelvémet a szájpaddlásomról és tetetett lesztelenséggel közelebb lépek.)

— Na, mi van?

— Mi lenne?! Azt hittem, már nem jössz.

— Bácsika, mondtam, hogy jövök! Kettől volt szó, nem?

— Tudod hány óra?

— Aha. Ha jól látom, még van húsz másodpercem. Hű, de rohadt meleg van! Egyébként te mit keresel itt: te adsz interjút vagy a Császár?

— Gondoltam, hogy nem kerülsz elő és akkor majd jó lesznek nekik én is. Ezt nem fogjuk kihagyni!

— Óh, barátom, az csak silány utánzata lenne a csillogó eredetinek! Ha engem kíván a nép, akkor legyen meg az akarata... Egyébként miért nem megyünk be?

— Nem látod?! (Az ajtón tábla, amely azt hirdeti, hogy ndabenn felvétel folyik és szimpia földi halandók ne akadékoskodjon itt kopogtatással.)

— Hát ez cool! Idehívna kettőre és akkor itt ácsorgunk ebben a dög melegben! Figyelj, várunk tíz percet, aztán elhúzzunk, oké? Egy szavuk nem lehet: mi itt voltunk időre, miért nem engedtek be?!

(Negyed háromkor nyílt az ajtó, kíváncsi rajta mi-hal ember és az egyik CoVboy "urat" keresi. Nem is kell mondania, hogy ő a rendező — két kilométerről látszik róla! Teljesen jellegzetes figura: ha valaki filmet akarna forgatni arról, hogy milyen egy rendező, az csakis őt kérd fel a főszerepre — csak magát kéne játszania. Alacsony, negyven körüli, kopaszodó figura, telve energiával. Minden szavához élesen gesztikulál és azzal kezd, hogy összegegyezik velem. Az látszik rajta, hogy még az eszkiókkal is tudna karibi karneváli rendezni (valahogy biztos megtanítaná őket számházní), de legalább még nem szállt a fejébe a képzelt "dicsőség". Szimpatikus figura. Már csak azért is, mert a korábban legeszkedő léhű... akarom mondani: a stáb fontos munkát végző tagjait különféle történetekkel szórakoztatja, amelyek egytől-egyig arról szólnak, hogy kivel, hol és mit ittak. Rokan lélek. A "CoV-reklámmember" közben távozik, de előtte még kiadja az ukázt,

hogy majd hívjam fel, mi volt. Egyedül maradok a Juszuf becenévre hallgató rendezővel.)

— Miről is lenne szó?

— Figyelj, arról van szó, hogy csinálunk egy négyrészes filmet a gyerekeknek a videójátékokról. (Videójátékokról?) Biztos hallottál már róla, hogy van ez a ... elmű műsor, (soha a ludos életben nem hallottam róla, de azért húzón bólogatok) Na most ennek a keretében csináljuk a dolgot és ez szeptemberben fog műsorra kerülni, látványdóben. A négy részben be fogjuk mutatni a videójátékok történetét és a gyerekeket, ahogy játszanak velük és már voltunk mindenütt, ahol nagyon jó anyagokat vettünk fel és nagyon látványos technikai trükköket alkalmazunk és... Mindegy, szóval tudod miről van szó.

— Óh, hát ez biztos jó lesz, de miért kell nekem én ehhez? Bádogantenna-díjat akarsz nyerni a Ludásban?

— Hehe...

— Mindegy, engem nem érdekel, a te dolgod. Azt viszont megmondom előre, hogy az én képemet ne mutogassátok, mert nem vágyom arra, hogy famous legyek.

— Persze, hát én tudom, tudom! Neked van egy olyan imágód, hogy egy ilyen rejtélyes (lebegtetli a kezét és zingorázik az ujjával, hogy érzékeltesse velem, mit jelent az a szó, hogy "rejtélyes") figura látszatát kelted magad körül. (Azt hiszem, nem értjük egymást, de nem fogom neked meggyerézgetni...) Mi is mindenképpen úgy akarjuk, hogy ilyen misztikus legyen az egész. (mutatja, hogy milyen a "misztikus") Először azt akartuk, hogy egy másik szobából fogsz beszélni, aztán jött az ötlet, hogy egy technikai trükkel eltitkoltunk téged és csak a körvonalaiddal lehet majd látni, alattal pedig majd valamilyen játék megy. Jó lesz így?

— Jó, így rendben van, így oké. De még mindig nem válaszoltál arra, hogy én hogyan illek ebbe a műsorba?

— Persze, hát mondtam, hogy jártunk mindenfelé és tudtuk, hogy vannak ilyen videójátékokkal foglalkozó újságok, de mondta mindenki, hogy egyedül a tietek érdekeltek (Jaj, az nem kell! Ez nagyon nem kell! Én sem mondtam neked,

hogy minden filmetek megnéztem őt... ször...) és van benne a levelezési rovat, ami nagyon jópofa. (Igen? Nahát!) Én mondtam nem olvastam soha, de mindenki mondta és gondoltuk, hogy megszerzünk, mert mindenképpen egy könnyed hangvételű műsori akarunk csinálni és te majd itt feldobod nekünk egy kicsit. Felvesszünk velel egy négy és fél perces anyagot, amiben te itt majd beszélsz a videójátékokról, beszélj a gyerekekhez, jópofáskodsz meg minden ilyesmi. Ily nagyon jó anyag lesz. (Cool! Nagyszerű "anyag" lesz, akh "megszerezték" és majd én "faldobom" a műsorukat! El kéna tünni innnan, de a Lajos fejbe fog ütni.)

— Aha. Na, figyelj: most éppen nem vagyok valami vicces hangulatban, mert két napja rúgott ki a barátom, de azért majd igyekszem, jó? Itt vagyunk, segítsek nektek, te mond meg, hogy mit csináljak és én csinálom. De nem ártana, ha megmondanád előre, hogy körülbelül miről is akartok kérdezni, hogy legalább néhány épkezlőb mandátut kitaláljak addig.

— Nem, hát téged senki nem fog kérdezni: te csak ott leszel és beszélj négy és fél percig.

— Hogyhogy csak ott leszek és beszéljek négy és fél percig? Interjúról volt szó! Arról volt szó, hogy valaki majd kérdez tőlem dolgokat, én meg válaszolok rájuk!

— Nembenem. Figyelj, az interjút, mint májajt, én nem szeretem és ebben a műsorban nem is lesz interjú. Itt az lesz, hogy mutatjuk a gyerekeket, ahogy játszanak, aztán közben néha megjelennek emberek és beszélnek a szakterületükről.

— Jópofa. És én miről beszéljek nektek?

— Az mindegy, a lényeg az, hogy jó legyen. Figyelj, itt jön az operatőr! Zoli, gyere csak... Itt itt a kórház.

— Gazsi Zoltán. (jatt)

— Áááá, figyelj csak, nem te vetted fel '84-ben az Európa Kladd-húscsökoncertet?

— Mi az, ti ismeritek egymást?

— De én voltam...

— Nahát ez cool! Figyelj, a Müller Péter már megadta a telefonszámodat, de azt elvesztettem, de a lényeg az, hogy nem lehetne eltárolni tőled egy lemosolás erejéig?

— Nem, már nincs meg, csak egy félórás villogatás van, de ezt majd később megbeszéljük, mert most fel kell men-nem, mert fontos dolgom van... (A francba! Úgy látom, nem lesz Európa Kladd-videóm...)

— Na jól van, Juszuf, akkor meséld el nekem, hogy miről beszéljek!

— Már mondtam neked, hogy mindegy, csak jó legyen.

— Jól? De mi az a jól? hát ***. te vagy a rendező, csak tudod mit akarsz!... MIRŐL BESZÉLJÉK??

— Figyelj, akkor beszélj a videójátékok és az ember kapcsolatáról. (Yikes!)

— MIRŐL??

(Megismétli, komolyan gondolja...)

— Na de hát ember, mit lehet erről mondani??

— Mindegy, hát beszélj arról, hogy milyenek látnak azokat a gyerekeket, akik a videójátékokkal játszanak! Mondj el, hogy milyenek látnak őket a levelek alapján! (El kéna tünni, el kéna tünni...)

(Élvezet bevezet a volt zsinagóga-mos stúdió egyik hátsó részébe. Itt egy nagy terem, ami azelőtt valami imaterem (vagy valami hasonló, nem tudom hogy hívják —kérdezzétek meg a rabhit!) lehetett azelőtt, de most minden le van takarva vöröslámpa függönyökkel és középen 8-10 jupiterlámpa között egy magányos szék áll. Zoli, Juszuf szépen lenyom ra, felszólít, hogy ne mozogj, a lehetőleg Zoli majd int nekem, aztán három és fél perccel megint int, hogy csak egy perc van — ezzel eltűnik a világhoz. A teremben természetesen tök meleg van, a rohadó lámpák a képeibe világítanak, nem látok többet egy szót sem és egyre jobban ömlik rólam az izzadság. Valaki megkönnyűl rajtam és hozzányúv egy törülközőt. Áldjon meg az Isten! Üldögélek, üldögélek, aztán egy idő után megunom:)

— Nahát! (nem látok semmit) Izé... van itt valaki?

— Mi van? (valaki beanimál a lénykörbe, de őt se látom)

— Most meddig üljek itt?

— A Juszuf nem mondta, hogy kimehetsz? Most nem kellesz, legalább 10 perc, amíg kitakarunk. (Még jó, hogy csak kitakarunk és nem bel)

— A francba! Akkor megyek rágujtok addig...

(Később jön Zoli, hogy visszavigyem a székhöz, amit közben magamban "vilámmuszéknek" kereszteltem. Megnézhetem egy tv-n a "technikai trükköt", amint sötét árnyék leszek és valami játék megy "alattam". Yikes! Hát ez a MIDNIGHT RESISTANCE! Tiltakozom és valami (bárm) mást kérek. Aztán már visznek is...)

— Örökö, most majd veszték?

— Nem, majd intek, amikor lehetőleg van, aztán intek három és fél perccel is, hogy lassan fejezd be.

— Jó. Mit?

— Mit mit?

— Mit fejezzek be?

— Hát amit mondasz.

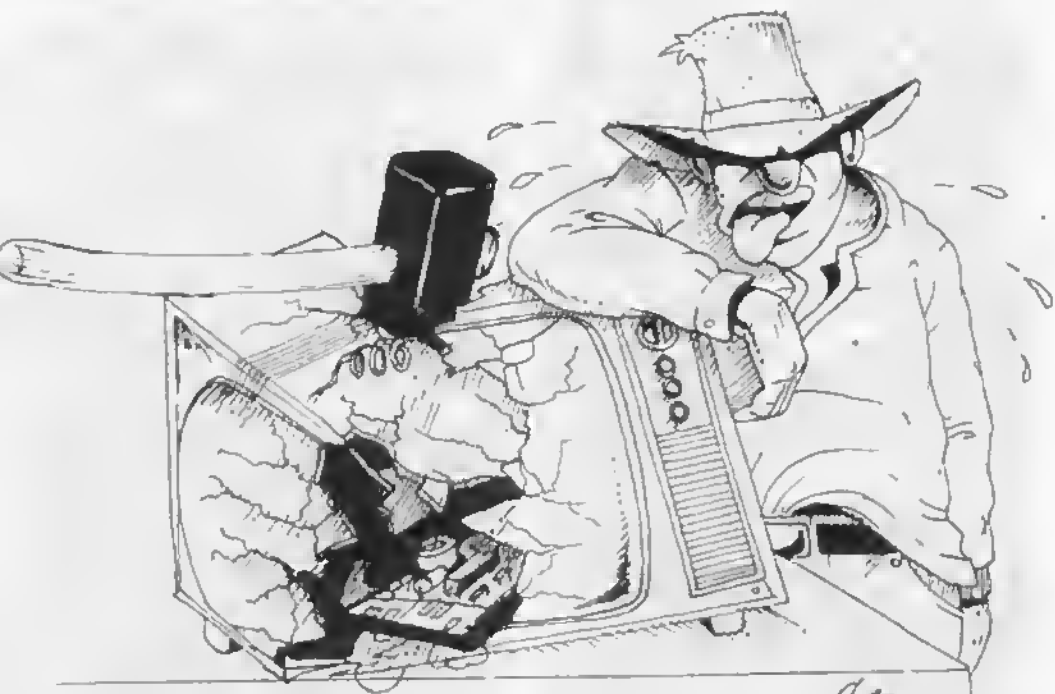
— Jó. Mit mondasz?

— Figyelj, nem beszéltem meg a Juszufal, hogy mit mondasz??

— Dehogynem. Csak fogalmam sincs, hogy mit mondasz arról, amit akar. Egyébként is azt mondta, hogy majd te mindent elmondasz. Szóval: mit mondasz?

— Juszuuuuuf! Hol a Juszuf?

(Kiderül, hogy elment valakinek megmutatni, hogy hol van a Lajos utcát borozó. Senki nem tudja, hogy hol van a Lajos utcát borozó — én természetesen tudom, szóval megyünk utána Zolival. Itt fél óra múlva keveredünk vissza, addigra Juszuf már minket keres: se operatőr, se kórház — mi ez a fejtelenség? (egy másik helyet



Geto

is megmutatták a tudatlanoknak szöveget, elkerültek egymást!)

— Mi van?! Hát mindent megbeszélünk, miért nem vesztitek már? Mindjárt vége a napnak és már készen kellene lenni a következőnek is!

— Azt mondtad, hogy nem beszélt meg veled...

— Juszul, mi mondjak?! Én ilyen hülyeségekről nem tudok neked négy és fél percet beszélni! Erről lehet beszélni 2-3 hétig egytől-ytáiban, de az kit érdekel?! Mondjál már valamit, hogy mit mondjak... (Nem könyöröl meg rajtam, vlsz vissza a villamosszékbe. Ezután ő is ott van valahol a közelben, integet, meg rendez engem — valami homályos dolgot látok belőle. Üldögélek, törölgetem a homlokom és nagyon vágyódom egy olyan helyre, ami nem azonos azzal, ahol éppen vagyuk. Eszmecsere!)

— Mit mondjak?

— Figyelj, mondd azt, hogy "Hé! (most mit ordítál?) Figyeljétek! Kovboy szól hozzátok! (most mit ugrál!) Eljöttem, hogy beszéljek hozzátok! Most én beszéllek!" Na, mondd ezt!

— Jó, ez menni fog, de azt mondták itt, hogy nem szabad mozogni. Légyébként sincs kedvem ugrálni. Ézt azért elmondom (micsoda marhaság!) — de aztán? Aztán mit mondjak?

— Mindegy. Akármit...

(Felvétel!)

— Óóóó... Örömmel köszöntök mindenkit... (Héne bemutatkozni!) Azoknak akik nem ismernének, elmondanám, hogy a nevem Cowboy és a Commodore Világ című újság hasábjain rontom a levegőt... (a Gietto látja ezt a műsort és azt mondta, hogy ebből az lett: "a Commodore Világ főszerkesztője vagyok" — ilyen marhaságot még rossz napokon sem mondok)...és néhány barátom megkért arra, hogy beszéljek hozzátok... (de mit beszéljek hozzátok?) ... inmmm ... de most éppen nem jut eszembe semmi, hehe... (Hü, de kínos!)

— Felvételt, állj! Vesszük újra!

— Figyelj, Juszul, ez így nagyon nem jó, én nem tudok mit mondani, mi a jóisteni mondjak?!

— Mit tudomén, mondd azt, hogy (megint eljátsza) "Hé! Írjatok! Írjatok leveleket!"

— Majd boland leszek azt mondanál! Kapok így is eleget, nem győzőm megválaszolni őket!

— Na, az még jobb! Akkor mondd azt (megint eljátsza) "Kovboy vagyok! Hílegem van a leveletekhől! Ne írjatok több levelet..." Na, mondd ezt!

— Láhá. Lehet, hogy ez neked jó vicc, de nekem nem tűzós, hogy jó lesz, ha hirtelen előbukkanok a tv-ken és ilyeneket mondok az olvasóimnak.

— Mindegy. Akkor beszélj a komputer világról!

— Tessék?

— A komputer világról, az újságokról.

— Kbm. Commodore Világ.

— Mindegy. Csak jó legyen.

— De miről beszéljek neked négy és fél percet? Figyelj, tudom, hogy ez marha sok pénzbe kerül, hogy itt lopom az időtöket, de miről beszéljek neked négy és fél percet?!

— Figyelj, az idő te vagy (most rendez engem, összeteszi az ujjait és elmélyülten ránézikint), teljesen mindegy mit mondasz, miről beszélj, mindegy mennyi anyagot veszünk fel veled, ha lesz tíz másodperc, ami jó, akkor már megért. Ha beszélj tíz percet, akkor még jobb, itt most ne törődj semmivel, itt az idő most csak te vagy...

(A következő óra is kábé így tel: felvétel, valami hablatyolok arról a nagyon kevés

dologról, ami közmában eszembe jut, felvételt állj, megkérdezem Juszulról, mi mondjak. Aztán a gyártásvezető hölgy (ő lehetett itt a big boss) egy idő után véget vetett a mókának, mindenki vállon veregetett és végre kaptam egy torulkozót.)

— Figyelj, tudom, hogy siralmas volt és igazán sajnálom, hogy nem tudtam segíteni nektek...

— Micsoda? Ez nagyon jó volt, nagyon jó anyag, levettünk egy csomót, majd összevágjuk és nagyon jó anyag lesz belőle. Persze, lehet, hogy majd be kell jönnöd még egy pár dolgot alomondani, de a lényeg az, hogy megvan az anyag. Ez egy nagyon jó anyag.

— Ez? (Urísten! Milyen lehet a főb-
bi?)

— Persze! Menj tel a szerződési aláírási!

— Mit írjak alá?

— A szerződésedet.

— Milyen szerződésedet? Csak nem akartok sorozatot is csinálni belőtem?!

— Nem, azt azért nem. Csak frank veled egy szerződést és fizetünk neked (Hoppá!)

— Hé, hát azt nem mondtad, hogy pénzt is adunk!

— Miért? Mire gondoltál?

— Hogyhogy mire? Hát én csak eljöttem, hogy... Mondd csak, hova kell menni aláírni azt a szerződést?!

— Na ennyi volt a nagy tv-show. Hát! Istennek nem láttam egyetlen részét sem, de el tudom képzelni, hogy milyen lehetett... (Jezumériá, de heazszú lett ez ez izé! Már allg van hely! Nem baj, legalább a nagyszámú kritikus írók magirholja, hogy miért kellett ilyen marhaságokkal megtölteni a rovatomat, ez nem közérdekű, meg egyéb háphápok. Hogy miért kellett ezt idevenni? Nagyon egyszerű: egyrészt azért, hogy valami elképzelése-
tek legyen róla, hogy hogyan készült a műsor a "vidójátékokról", másrészt: azért mert csak. Na jó, most már levelek!

Újrajátszás

"Tisztelt COM-WARE Kft! (Ez már megint nem nekem jött, de már megint idepasszolták) — CoVboy) Először: Mindenekelőtt felkérjük CoVboy Urat, hogy ha lehet, akkor eme röpke levélke erejéig fogja vissza magát attól, hogy egerverő badarságokkal töltsd ki levelünk leber folijait. Ha eunek a kérdésünknek eleget tesz, akkor azt postatordultával díszítáviratban fogjuk megköszönni. A levél:

A múltkor levelükben feltett költői kérdésre válaszolva, miszerint levelünk vagy vice, vagy félreértés, közöljük Önökkel, hogy Önökhöz intézeti sorainkat sem anekdotának, sem pedig IQ litogtatásnak nem szántuk. Így marad a félreértés. Szó se róla, Önök lehet, hogy tényleg félreértettek minket, s ekkor tényleg eme tényállás torog fent. Ez esetben ezennel elnézést kérünk a túlonúl leegyszerűsített, túl magyarus és érthető kifejezések használatáért.

Mi komolyan gondolunk (mit gondoljuk, állítjuk!), hogy Önök eladásra hirdetik programunkat. (Mit gondolnak, van nekünk kedvenc humorizálni 12-13-as postaköltség mellett?) S ha Önök nem tudják, hogy mi van az újságjukban, akkor azt sajnáljuk. Lábból kioldójálag az Önök kérésére, miszerint küldjünk másolatot az Önök hirdetéséről, humorosan csak annyit mondhatunk, hogy: nyetenyé... Ha még most sem világos, hogy miről van szó, akkor hozzák már le a padláról a CoV úkrőber közepén megjeleni szep-temberti számát, s tekintsek meg a borító

belső oldalát. Ott áll kupizold színnel le-
öntve. Ha mégsem lenne ott, akkor elné-
zési kérunk, ugyanis minden bizonnyal
uphikal családásról van szó. Ha meg nem
látják, akkor meg nem értjük, hogy mit
nem értenek azon, ami itt értünk, de
Önök nem akarnak megérteni.

Szerintünk gyönyörűen kivethető még su-
ketele számára is, hogy a "64-SZOLG
ajánlatu C64-re" című emi alatt, a C78A
ledőnév blokkban valóban szerepel a "2
nap 4 óra 1." című eminens program is (s
ha még helyesen is írják volna le a cí-
mét...). Ja, hogy miért nem a "64-
SZOLG" címére (2030 Érd, 11: 4) írjuk
levelünket? Válasz:

1. A kupizöld loltocsa az Önök újságá-
ban szerepel, és nincs föléírva az, hogy
"HIRDETÉS". Mint ahogy a "Kisodá-
las C64-févkönyv-ről" szóló, hol rovi-
debb, hol hosszabb ígés stultok fölött
sincs.

2. Előbb mi arra következettünk, hogy ez
a lolt színtől a Szerkesztőség keze alá
tartozik, és hogy a "64-SZOLG" nem
más, mint pl. a Com. Újságnál az ún.
"Ponygő szolgálat".

Ámbátor utólag ezen elgondolkodva rá-
jöttünk, hogy a levelünket, melyen Önk
az oldalukat fogva röhgtek, majd később
meggondolták magukat, s inkább félreér-
tetik, nyugodtan küldhetünk volna
CoVboy úr anyósának, vagy magának
Hruscsovnak is. De mivel sajnos ő idő-
közben meghalt, s mert az említett hölgy
címét nem ismerjük, megnyugodva vetük
módosítól, hogy csak Önök jöhettek szó-
ba. Ugy gondoljuk, hogy ezzel be is fejez-
hetnénk az érvek felhozását. Ha elélt a
szájuk, akkor esukják be. Ennyi.

Várunk melőbbi (és minden bizonnyal
nagyon trappáns) válaszukra. Tisztelettel:
Az ALICE Software Studio, Nagykanizsa,
1991. november 7.

U.i.1: Ha nekünk lenne igazunk, akkor
nem ez volt az utolsó levelünk.

U.i.2: Ha viszont Önöknek, akkor viszont
únnepélyesen megkövetünk mindenkit.
Nem álli szándékunkban senkinek a felk-
világába belenparni.

CoVboy: Igen, ez a műser már volt az
előző levelezésben is. Ha nem írtak
volna még egy levelet, akkor is híval-
koztam volna rájuk: nekem is követ-
getnem kell, mert azt írtam a múltkor
szám levelezésében, hogy a levelet
nem ajánlottan edták fel. Aztán az or-
rem alá dugták a borítékot a jellegze-
tes címkével (természetesen csak
azután, miután a nyomda már nyomla
az előző számot) — tehát azért elné-
zést. Egyébként jó, hogy írtak az
urak, mert így legalább tisztázódott a
félreértés az "illegális programter-
jesztéssel" kapcsolatban. A 64
SZOLG hirdetése fizetett hirdetés volt
— ha valami gondotok van vele,
akkor forduljatok arra a címre.
Tényleg nem volt föléírva, hogy "EZ
ITTEN EGY HIRDETÉS", de az egyéb-
ként is nagyon idiótán tettett volna ki
ott. A CoV (és a COM-Ware Kft.)
sokkal korszerűbb marketing-koncep-
cióval dolgozik: a hirdeléseiket felis-
marthatod onnan, hogy rajtélyas
csakkekről esik szó benne. Ez az
egyőni design. Ha valamelyik
hirdetésben nem akarnak rádaözni
(izé: az Önök nagybecaú személyére)
4-5 csakkot, akkor ez biztos nem az ő
hirdetéseük. A téma ezzel szerlntem lo
is zárható: nem mi terjaasztjuk a prog-
ramotokat, az újságban levő hirdeté-
sekért felelősséget nem vállalunk (ki-
vőve perszo a csekkosakat — nem
kértok csekkol?) meg hasonlók. Ha
valoml gondotok van egy hirdetéssel,
akkor azt az ott megadott címen in-
tőzzétek. Pont.

Ez mi a csoda?

Kedves CoVboy!
Nagy szígeiről elköltözött a szerelem
a kis szigetre.
Európában, Amerikában
senki nem szerette.
Levelet írt a drága
valaki megtalálta.
Hívták, hogy én is menjek vele,
az elveszett szív országába.
Nagy szígeiről elköltözött a szerelem
a kis szigetre.
Európából Amerikába.
Amerikából, Afrikából,
Afrikából Ázsiába.
Valaki megtalálta,
nem kerestem, nem szerettem,
indultam utána.
Vár rám Amerika vagy a Balaton,
sohasem utazom ezen a vonalon,
csak a szívem, a szívem, a szívem
olyan nehéz.
Ez az ország, ez a halalem,
lehetek keleten, lehetek nyugaton,
de a szívem, a szívem, a szívem
olyan nehéz.
Egy fiú, a testvére (lány) nevében,
Dabrecen
CoVboy: Ennyi. Ez így jött, kommentár nélkül. Ez egy régi PUF-szám és az odáig randban is van — de mit válszójak? Énekeljek vissza valamit?

Nem Bagin Norbert

Dear CoVboy! ARE YOU READY FOR THE... next letter? Szévasz! Régóta nem hallottam magamról (tudom, tudom — hát a jó istennek...), (Naaaa! Ez az én szövegem! — CoVboy) de ma egy másfél órás kómaállapot meggyőzött arról, amit eddig is tutira vettem: Te nem vagy normális!!! (Kösz — CoVboy) Végre megjött a CoV-murhaságok Évkönyve. Szuper! (Vult egy igazi nyár...) Sokáig tartott, mit mondjak... Mindegy. A lényeg a lényeg — kösz, hogy megjelentették a 4x4 OFFROAD-ot, amit jó másfél éve küldtem be nektek. DE NEM VAGYOK BAGIN NORBERT! A 4x4-et én küldtem, ha emlékszel, még Iról is egy válaszevelet ("Megarlianx a 4x4-ért" — Iról), hogy köszönöd. Bagin Norbinak csak üdvözlőket küldtem! Karácsony Sándor vagyok, mint észrevetted. Ís, ha nem hinnéd el: ut a régi szignóm is — Cheers from the Chip Warrior! Helyesbítést kérek! A 4x4 OFFROAD R. leírását én küldtem be, én, én, ÉN!!! Ezt most komolyan vedd — kérlek, valamelyik eljövendő CoV-hoz cszkoldj egy helyesbítést, mert ez nekem cikl, és nem nektek! OK? Na, hi! KARÁCSONY SÁNDOR, Budapest

U: Mindezek ellenére: ezt kumalyan írtam! Egy kicsit csalódtam is benned!

CoVboy: Tatatatataaaa! (Hasonókat emulállok) "Ezennel közírré tételek, hogy az Évkönyvben szereplő 4X4 OFFROAD akármilyen leírását nem Bagin Norbert, hanem Karácsony Sándor küldte be!" Remélem így megfelel. Elnézést. Egyébként hogyno emlékeznék arra a levélre, amit másfél éve kaptam! Naponta kapok 40-50 db-ot és igazán nem jelent akadályt, hogy hirtelen az eszembe villanjon, hogy abban az utóbbi 25-26.000 levélben mi szerepelt (azt is tudom, hogy mi volt a 4. betű a 2. oldalán). Viszont az jó példa arra, hogy ha ide írtok levelet, akkor teljesen felesleges banne másokat üdvözlőlnötök — az nem BBS és asoileg a válaszevelet is másik névre küldöm vissza. Kicsit azért azórt vagyok...



Évkönyv-móka

COM-WARE OTP.
Budapest
XI. Irinyi J.u.30.
1117

1991. november 11.
Kérem az OTP munkatársait, hogy küldjék el sürgősen a megrendelt könyvet, melyet 1991.09.23-én megrendeltem. Csakhan befizettem 249,- Ft-ot. Még a mai napig nem kaptam semmit.
Tisztelettel: DUDÁS JENŐ ZSOLT, Baja
U: He a könyvet nem tudják küldeni, akkor kérem a pénz visszafizetését!
CoVboy: Az ördögbe! Most látom, hogy a COM-Ware az OTP! Akkor fizetésomelát követelelek! Az Irinyi utcai OTP munkatárral viszont nem akarták visszaküldeni a pénzt, pedig mi bíztattuk őket... (Nem baj), azóta már úgyis ott van az Évkönyv.)

"Hibbanjunk együtt..."

Na idefigyél! Te marha-kötő! Le veled(d)m +írásSARAH az készTETett, hogy immá(mo)ron leg-leg-leg Al(Capone)-dub 4-5 le veled(d)mol lenyel-winter. Kezdeck qtya ID-eges LENIN. 220 Volt bene (nem a Feri) válas(s)z-(da ne engem)-beresi is, leg-alább lesz mivel fűt onned a winter.

C-SODA (water) lór téni lagdoy. Viher uphó helyett csak egy pös táska köz-olott, a egy CoV Year-bookott a TE nyere-m be. Hát ez cool kláll(lot)tam a sa-rock-re, a hol-ló, hol lehén +d önlőte village rekordj é! Borl a lékában volt, mondom még HOT. Futó lép F2, aztán rosáltam, majd chess/mettel a la BARBIE.

Bó cikl az elej én (cool), B2: mo mlse, holnap semmisa; Tört alommal más-képp nem lejel; Prg-k: Minthe ősszal re-gesztanál 100 dera b 5000 rest (hosszú, de kevés); Tókmák: Chicken-logó! Win lerl homéló? Lapátolunk, lapátolunk? GAC: Nem menl e CoVboy's Quest? Cócócó; Ne/ProTr: Amig am nem lesz 1 jó comym, SHIT. Prgtech. VGA-re va-lom(er)j useelbó. Felusnól-OI TM: Elfé-reg e VG-n.

Khm. Mineralwasserral gene away. Visz onl ez még nem ment e shit a UP elős BURN re vonás nágyes alól.

Ans werj sorog, merl küllön belül ród UZI Tem Santanát, ludod e Carlosi. +mondem nek, BIBE LÓDD JÓN (ÉG) VELEDI HI(bbanjunk lútt); ZENX from UZI Crow, Budapest

CoVboy: Úgy látom, m egy álmanati-leg súlyos állapotban levő sorstár-aunkkal állunk szemben. Hát hlába, az Évkönyv jólékony hatásal (Nem kérték Évkönyvet? Van még...)

Szociális problémák

Most fél négy előtt pár perccel (nan.) nem hagytak aludni a szűnyogok. Hármat már megöltem, és épp a negyediket hajkurászom, mikor rájöttem, hogy most már mindl, mert úgysem tudak elaludni. Álmatlan hánykulódás helyett így döntöttem, inkább levelet írok, annak a szerencsétlen CoVboy-nak (nehogy már csak én szenvedjek!). Bár igazság szerint inkább a harátnénimnek kéne (hó, de le fog tulni). (Na nem baj! Ha ló nincs, jó a azamér is... — CoVboy) Szörnydség! Ennyi szűnyog ősszal 1 nyahn kicsi szohában! Ha elgondolkodom, a szűnyogok súlyheli flényben vannak. Hát igen. Nem vagyok valami nagydarab. Vagy szerinted elég 185 centihez 65 kiló? (Nem tudom, kérdezd meg a barátnőnődet — CoVboy) Bár tanultuk CoV-os vagyok, a lapot főleg a móka kedvéért, nem pedig a hasznát veszem. Különben a csóró mag-nóhoz sem szereztem pringyt már legat-lább 1 éve, mert

1. a KéztaKulds Szolg-ÁLLAT nem vált be (meglepő, mi?)

2. ama 4 haver közül, akiktől régen a PRG-okat másoltam, egynek elváltak a szívek, és apuci elvitte a gépet; egy fluppyt vett; kerten pedig becsajuzrak (gy.k. barátimre, vagyis Amigára lettek szert). Most nem teszek lel neked olyan hülye kérdéseket, mint egyesek, hogy mikor lesz neked Amigám; hanem, hogy jobban megérisd a helyzeted, átkonvertálom F/2-be. Képzeld el, hogy idén érettségizni hatat vagy, jvedelmed telst egy üres halmaz (a CoV billentyűzetén a legfelső sorban a 11. gomb); kládásod ennél azért valamivel több van. Alkalmi munkár már végeztél, de a tizetés csúszik egy-két hónapra. Apád 3,5 éve +1 napja halott (rendkívül jovedelmző állás); anyád általános iskolai tanár. Van egy ocséd (15,5 éves) akit el kell tartania; ráadásul a silány fizet-reséhez csapott mindentéle üzékbl nem-reghen lehőztuk kb. 8000 creditet, merl-hogy Te elmúltál 18 éves & már nem tanulsz. (Az egyetlen letvétehu ugyanis ko-zólték, hogy itt nem nagyon szokás az egyéni dolgokat értékelni & azokat e szorgalmas kislányokat veszik lel, akik a közégi könyvtárhan magolnak 3-tól 6-ig.

Feltétek mindezt azért, mert endígiéletet-
del nem töltötted ilyesmivel, az elemzés-
re feladott verset pedig (össze merted ba-
sinalítani a sajátoddal. (Nem baj, vigasz-
taljon, hogy te viszont nem menatiu-
álasz havonta! — CoVboy) Bármilyen
tanulmányt akarsz végezni, hogy érts va-
lamit, a csórá édesdésid + varuk angol
középfutó mellett, egy rakás lóvéba ke-
rül. Ilyen képzettséggel elég nehéz mun-
kát fapad (különben is az ember vagy
él, vagy dolgozik). Most idődné egy állás-
biztosítási ügynek. Nem is lenne rossz
melő, még pénz is lenne, de túlán tisztába
vagy-e munka általános meghozásulésé-
vel? A szükséges tantolyam + burokracy
eddig kb. 6.000 forintba került. Anyád
személyi kölcsönt vett fel, ami már logy-
tán van. A héten BKV-bérlőt kéne ven-
ned (ne feledd, vidéki vagy!). A feladott
bérlet "kellemesen olcsó", a diákigazol-
ványod pedig lejárt. (Elnék hánisita
lesz a vége!) Nis tehát: nikor lesz neked
Amigád? (Van egy rajz a SECONO
WORLD-nél... — CoVboy)

Na, érdekesen terjesztik mostanság a
CoV-ut. Utalja a máremit (14.) számot
sikerült normálisan, a megjelenés idő-
pontjának (értés: egy hónapnál később)
megvennem. Iiz sem volt konny!

— Csókolom! Van Kumondorvilág?!

— Sajnos, niesen. Ellingott.

— A francha! Csókolom.

Másik újságias (nem egészen 18 méter-
rel arrébb, kb. fél perceel később):

• Jónapot! CoV van?

• Nincs! Még nem kaptunk!

• Viszlát. (B... meg)

Oszlán végül csak megkaptam valahogy.
Ezután negyedévt színt se láttam. Köz-
ben bőszen nyaggattam vele minden új-
ságiasust, de a fenti két válasz valantelyi-
két kaptam. A legagyasibb az a szakállas
fazon volt, aki visszakérdezett, hogy az
meg micsoda? (Azóta megbeszéltem
neki, mert egész olcsón egész jó pipado-
bányt árul). Július végelele, minden re-
ményt nélkülözve, csak úgy unalomd/és-
képpen mindennapi szellemi betevőm
(Galaktika, Giffeld stb., de főleg CoV)
után érdeklődtem egy enyhén külön-
arajumi újságiasustól.

— Egyik sincs — mondá.

— Akkor az itt micsoda? — mutatam
hittelen a háta mögé. Jutalmul májusi
(16.) CoV-ot kaptam. Április verzióról
azóta sincs tudomásom: a júniusi kis ké-
sészel megvettem, úgy döntöttem, jövőre
előfizetek. (Mit szólsz, CoVboy?) (Jó ö-
lelnék tartom — CoVboy) Bár lehet,
hogy azt meg ellapják (Abcdg POSTA!).
Jut eszembe: most már nagyon-nagyon
kell szívetek, hogy a szeptemberi száma-
tok megjelenjen (ma október 3-a van). Mi
az? Pót nyárzsünet? Bár valószínűleg
megint csak HELIR-ás történt. Huhuhó.
Nem akarok gonoszkodni, de végeztem az
archívumban egy kis tallozást, & mire
bukkantom?

CoV 8. (1990. május): "Szeretnénk egy
Commodore Világ Fikönyvet megjele-
tetni valamikor Karácsony táján és a
nyári szüneti ezen nemes cél kivételé-
sére kívánjuk fordítani. A fogyasztói ár-
bun is mindenképpen belül szeretnénk
maradni a 200 forinton."

CoV 10. (1990. október): "Sokan érde-
klődtek a tervezett CoV Fikönyvről. Hát
az a helyzet, hogy azt Karácsony előtt
akartuk kihozni, de idén már biztos nem
lesz belőle semmi. Úgy gondoltuk, hogy a
legelőszérűbb lesz jövő év májusában
megjelentetnünk — akkor nyáron sem
futottunk játéklelő áshiányban szenvedni..."

CoV 12. (1991. december): "Néhányan
elégledkedtek, hogy miért nem jele-
nik meg Karácsonyra — már szóltunk mi
is és CoVboy is, hogy idén már semmifé-
leképpen nem jött volna össze. A megje-

lenést a nyári szünet idejére tervez-
tük (kb. júniusban, vagy júliusban). (...) 200
oldal, A4, 199,- Ft, leterészben C64 és
Amiga játék- és felhasználói programok
leírása."

CoV 16. (1991. május): "Az első kérdése
a válasz: augusztusban... azóta egy kicsit
vállaltuk az árak és az Fikönyv 249,- Ft-
ba fog kerülni..."

CoV 17. (1991. június): "A CoV Fikönyv
gyönyörű lesz (?), szép (!) és tartalmas
(!!) — de a lényeg az, hogy az utcará ter-
veink szerint nem kerül." (Ahogy nem
kerül már vagy egy éve — öved) "Jón!
Jón! Jón! Sőt már majdnem itt is van
(Cocóóó! — öved)..." "A témátó pillanat,
mikor mindez rájuk zúdul, szeptember
előjén fog bekövetkezni."

Hát itt tartunk. (Az annya! Közben meg-
virradt!) Nos, véleményem szerint nagyon
kell szívetek, ha '90 karácsonyáig össze-
akarátok hozni a dolgozt, Sőt, akkor is
igyekeznünk kell, ha '91 májusában! júni-
sában! júliusában! vagy akár auguszt-
sában!!!! akarjátok piacra dobni! De
még, ha megelégedtek annyival, hogy
idén szeptemberre készen legyen, akkor
is jól fel kell ám kutintok a gatyátokat!
(Október van már ugyanis!) Persze idén
is lesz Karácsony, és akkor az egész kez-
dődbet elulról.

Bocsi, kicsit elragadtattam magam. (Azér
szeretlek titeket.) Nem nagyon éretek az
újságkészítéshez, de fogadjatok el egy ta-
nácsot: ha legközelebb megint rájuk jön,
hogy Fikönyvet kéne csinálni (ami léte-
ként jó ötlet), tartsátok türelmet, ne szől-
játok róla senkinek. Amikor már készen
van, véglegesen & biztosan (közben per-
sze az újság se nagyon akadályoz), be-
lehet jelentkeznünk, hogy "Ittazuj Kové-
konny!", és nyíltan meg is lehet jelentet-
ni. Akkor senki (én sem) fog titeket izél-
getni, hogy hol kétek már az a rohadt Fik-
könyv, hanem mindenki kellemesen meg-
lelődik, hogy a CoV Fikönyvet adott ki?
Dejó! Amúgy CoV 11-em sincsen. Pedig
volt, csak anyám rendelt takított az deskos
szobájában, oszt a CoV nélány téképpel
együtt egy másik dimenzióba települtál.
(Régi tapasztalatom, hogy rendrakás ide-
jén az anyagmegmaradás törvénye nem
érvényes). Az én szobámban a kedves
mátkám rak néha kényszeresen rendet,
húba bűdelt az ajtómon öles feltat,
hogy: RIENDET RAKNI TILOS! Több
tutó van rá, hogy annak idején esukott
szemmel beletűtteni a kedvenc kupac-
omb, és a kezembe akadt a kívánt tárgy.
Most meg hiába keresek mindent! (Sehaj.
Egy hete nem járt már itt az asszony, kez-
dem kellemesen feltűnt újra az egészét.)
Jaj! És honnan lesz nekem CoV 1-em?
Pont én maradok ki a gorbelábú nindzsá-
ból?! Nem lehetne, hogy újanyomjátok a
CoV 1-et egyetlen példányban a kedve-
mém? Ó, pontosan erre a választá szám-
ítottam. (Ugy látom, érzékeny telepátá-
val állunk szemben... — CoVboy)

Nu, mind szűkös utóg a CoV-nak frnt!
Azt kihagytam, hogy a lap hypersuperge-
gailenmegolyan. Talán túlrózt a vélemé-
nyemet, hogy ennyire meg akartam szerezni
a régi számokat (mert hogy mindhárom
évfolyamból hiányzik 1-1, és addig nem
tudom beköttezni).

Egyébként itt az ideje, hogy edvédményt
hiirdessek a C64-Plus/4 háború ügyében.
Tehát...

Más. CoV-576 téma: ...

A CoV 1. címlap működéséről szólv...
Végezetül nem tejtettem véka alá a véle-
ményemet a Commodore Világtól ren-
delt programokkal kapcsolatban, mert...

Előre cenzúráztam magam, mit szólsz?
Rendes vagyok mi? (No, ez deréki —
CoVboy)

Nu, közben teljesen reggel lett,
felébredt kedves családom. Lassan

beleyehzem, mert erősen közeledem az
IDIOCY OVERLOAD felé! Csak úgy
hittelenjébe eszembe jutott, hogy az
utóbbi időben a címlap ténylegnagyon-
szépmegmnden; a legutóbbival (17.)
egyetlen baj van: nek, végre nem gorbe a
tindza hácsi lába (legfeljebb vastag), jól
is mutat, csakhogy a nindzsák egyáltalán
nem így néztek ki. (Aki kíváncsi rá, hogy
hogyan, nézze meg valamelyik Last
Ninját.) Ilyen trókt + alkavédót
legfeljebb az AD&D barbár venne
magára. Egy nindzsának az volt a célja,
hogy az összes testrészt (tehát a kézfejét
és főleg a karját is) elrejtse — abul a ruba
nem takarta (pl. az arcát a szemé körül).
ott korommal kente be magát. És nem
viselt lila tuhadarabot! (Legfeljebb
ottlun kertészkesdes közben). Tanuljuk
már meg végre, hogy nem volt lelét, zöld,
kék, barna, pepita, vitágmintás vagy város
nindza, hanem csak és kizárólag
FEKETE! (Mert hogy nem havon, időben,
az égen, pocegodoriben, szilveszteri bulin,
vitrágoskerten vagy egy kaszinóban kellett
láthatatlannak lenniük, hanem árnyékban
és sötétben.) Ezt a sok háromságit a
tucat nindzsahímek készítői találták ki,
akik kálé annyit tudnak a nindzsákról,
mint a hajdant nindzsák a
filmlargatásról.

Azoknak, akik azt uzenik nekem, hogy mi-
nek élek, és kát a tullaniba a tinta, azt
uzenem, hogy "TOKKOTOC!" (Transzpe-
ritériai ós! Átok). Végezetül Greeting:
Udvozlom CoVboynt, Kis Gertót és az
1.75-öt + Marosly barátomat, aki a
CoV-mántával megleltőzött. (Az utóbbi
én is üdvözlöm — CoVboy) HUKK!
Öved, Pomáz City.

Uti: Kézent a Commodore Világ Htteli
alkotógárdáját, hogy amikor majd a de-
cemberi számban (ha még jövő nyár előtt
+ jelenik) minden kedves olvasó lyuknak
bullog Uj fívet kívánnak, nekem ne ki-
vánjauak. Nem mintha lehetetlenítém ezt
a szokást, de 1989-et, életem addigi leg-
jobb évét (17 közül nem rossz eredmény)
bücszítatva rengetegen kívántak nekem
boldag új évet. Nem csoda, hogy az 1990-
es év életem második legragyább éve
volt (18 közül igen szép) 1988 után,
ugyanis akkor halt meg az apám). Így hát
szilveszterkor mindenkinek megtiltattam,
hogy bármit is kívánjon nekem. Az idén —
eddig még — 1989-eel
(elő)háltversenyben a legjobb (19 közül
frankó). Tehát továbbra se kívánjon
nekem senki buldog új évet! Karácsonyi
lehet!

CoVboy: Ejnye, hát de maffa vagyok,
hogy ilyen deprímált levelet tettem
ide az év végéte! Talán egyre súlyos-
bodó megalomániám lehetett az oka
("hú, de hosszú, ezt beteszük"). A
nindzsával kapcsolatban azt tudom
mondani, hogy azértintem egy nindzsa
úgy öltözködik, ahogy jól esik neki.
Meg egyébként is: ki mondta, hogy
nindzsa van a CoV 18 borítóján? Az
anyag problémáidat azértintem csak
egyfelte módon lehet megoldani: ha
előfizetsz a CoV '92 ávi számaira.
Semmilyen más klutal nem látok szá-
modta (Amigad mondjuk így sem
lesz, de lehet PC-d! Azért az se
rossz...) Meg egyébként sem kell
olyan melanellikusban felfogni a dol-
gokat: ha az embernek problémái
vannak, akkor próbálja megoldani
őket (erte jó a CoV-előfizetés), ha
pedig nem tud változtatni a dolgokon,
akkor meg felesleges megelégedni —
nevetni kell rajtuk (és nevetve előfi-
zetni a CoV-t).

Na jó, így a végéte még magerőhte-
tem magam és én is mindenkinek bel-
dog karácsonyt, új évet és CoV-előfi-
zetést kívánok. A Milka-tohennok is.

A 64-SZOLG ajánlata C64-re, kazettára:

1. C84A: Shadow of the Beast (utántöltős)
2. C84B: Fiendish Freddy's Big Top O Fun (utántöltős)
3. C83A: Shadow Dancer (utántöltős) / Logical (utántöltős) / Sentence / Firepit / Square Out / Hishado / Foton / Pylos / Forty Five / Jocky W. Compendium Darts
4. C83B: Robocop (utántöltős) / Pub Games (utántöltős) / Laser Squad 2. (utántöltős) / Nightbreed (utántöltős)
5. C85A: Slightly Magic / Stratego / Twin Down / Stack Up! / Winter Camp Pre 2 / Shoiken / 3d Ch. game / Swap / Star

- Hope / Tiffany / Falcon Class Interceptor / Banger Racer / Game Master / Terminator 2 Pre / Space Mania / Filk Flak / Jumble Pre / Ocean Conqueror / Hagar / Suicide Solution / Woody Pre / Brainwave
6. C85B: Mercs levels 1,2,3,4,5,6 / The Crown levels 1,2,3,4,5,6 / Rodland levels 1,2,3
7. C77B: Buffalo Bill's Wild West Rodeo Show (utántöltős) / Blood and Guts (utántöltős) / Tintin on the Moon (utántöltős)
8. C56A: Blood Money (utántöltős) / Myth

- (utántöltős) / Operation Hanoi / Deadly Evil / Outlaw / Phaedra / Italy 90 Soccer / Drazen P. Basketball / Phantom Assault / Declen / Synex / Intruder - the Space Quest
9. C56B: Flimbo's Quest (utántöltős) / Shadow Warriors (utántöltős) / Midnight Resistance (utántöltős) / Reederel / Para Academy / Evening Star / Gordian Tomb / Steel Eagle
10. C81B: Eskimo Games (utántöltős) / Supremacy levels 1,2,3,4 / Pang levels 1,2 / Lone Wolf - Mirror of Death

Az itt látható kollekciók megrendelhetők C64-re CSAK KAZETTÁRA a 64 SZOLG címén:

'64-SZOLG' 2030 ÉRD, Pf.: 4.

1 kollekció ára (30 perc): 350,- Ft, 2 kollekció (60 perc): 1 db 60 perces kazettán: 500,- Ft. Árunk a postaköltséget is tartalmazza. A rendelést utánvétellel postázzuk! Az oddig meglévő kollekciókról felbélyegzett borítékán listát küldünk! A hibás kollekciókat visszacseréljük!

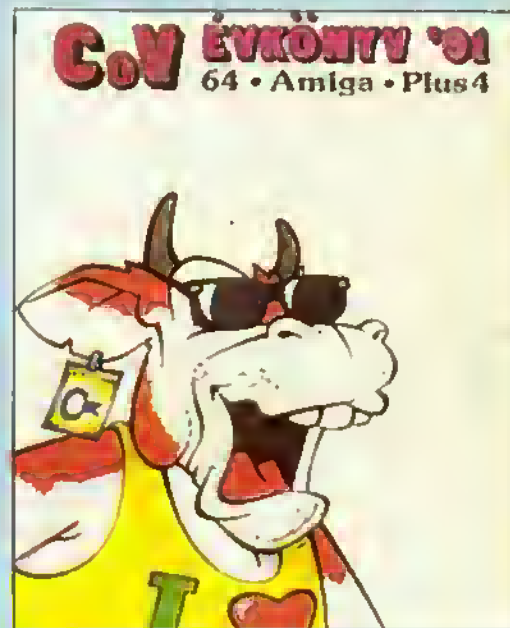
Az évezred szenzációja! Megjelent a

CoV Évkönyv '91

Ahogy ígénük, van abban minden, amlén eddig csak éhitezál:

- Játékleírások 64-re és Amigára (Supremacy, Seven Cities of Gold, Blue Angels, 688 Attack Sub, Here's Quest)
- GigaTórkösMákes/Adventeur — válogatás az átteletok beküldött anyagkból (Andy Capp, Annals of Rome, Project Firestart... és még sereghatnénk, leírások + térképek 40 játékról)
- Elsősegély (10 oldal megaélvezet 64-re, Amigára és Plus/4-re, teli POKE-kal, cheat-tel és egyéb tippekkel)
- Plus/4 sarok (Leírások: A nlnje küldetése, Álom édes álom, Csavargás a gombok birodalmában, Kincsvadász, Pumpkin stb. c. programokról, térképek, felhasználói programleírások — Dell Compacker, Graphics Designer, H.C.S. Packer, Micre -Vocals, -Bass ... —, valamint programozási ötletek a Plusin)
- GRAPHIC ADVENTURE CREATOR kalandjátékszerkesztő leírása 64-re
- NOISE TRACKER/PRO TRACKER zanaszarkasztók laírása Amigára
- Programozástechnika (64-en: Resztercsikok, Freezer védelem; Amigán: egér/joystick lekérdezése, Sprite-ok)
- Felhasználói Tórkák (Egy kis FORTH, Final Cartridge III., Kudi 64, Gamebasic, Hiras-Master)
- Tehenek

Reméljük, az itt felsoroltak is megerősítették benned azt, hogy CoV Évkönyv '91 nélküli életed nem lenne teljes, ezán nincs más teendő: meg kell rendelni tőlünk. Kérj tőlünk csekkat, vagy add fel az évkönyv árát (249,- Ft-et) rózsaszín csekkben bármely postahivatalban a COM-WARE Kft. bankszámlájára (MNB 218-98426/41853-7). Ez esetben ne leledd a csekk megjegyzés rovatában is feltüntetni az MNB számat, valamint azt, hogy: „CoV Évkönyv”.



Minden kedves Olvasójának
Kellemes Karácsonyt és
Boldog Új Évet kíván

1.75 + CoVboy

